REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #221

Play

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4

GRATIS Guía Horizon: Zero Dawn 32 PÁGINAS

Trofeos · Coleccionables · Muñecos · Armadura Tejeescudos...

PS4 PISA A FONDO

15 JUEGOS DE VELOCIDAD

Gran Turismo Sport
WipEout: Omega Collection
Project CARS 2
DiRT Rally VR
DiRT 4
GTR 3...

ANÁLISIS

Ghost Recon: Wildlands

Un campo de batalla con armas de sandbox

TUTORIALES

EL CONTROL PARENTAL Y LAS SUBCUENTAS

¡LA LUCHA GOLPEA FUERTE EN PS4!

TEKKEN 7

Así será el regreso del clásico

+ Los rivales: Injustice 2 y Marvel vs. Capcom Infinite

REPORTAJE

¿Jugamos a construir?

De Minecraft a LEGO Worlds

REPORTAJE

¿Cansado de acción? 17 AVENTURAS CONTEMPLATIVAS

NUEVOS DATOS

MASS EFFECT ANDROMEDA
LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA
YOOKA-LAYLEE
PERSONA 5...

DISFRUTA DE LAS MEJORES REVISTAS







Todas disponibles en tu kiosco digital:





EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Un mes de marzo para recordar

Tradicionalmente el mes de marzo suele ser un buen mes en cuanto a juegos. Muchas compañías cierran su año fiscal por estas fechas y aprovechan para quemar sus últimas naves lanzando algún juego chulo que les pueda ayudar a cuadrar mejor las cuentas. Lo "gordo" se reserva para el otoño y la temporada navideña, eso está claro. Pero cada vez hay más compañías que huyen de esas fechas tan obvias, sobre todo para no coincidir con los *FIFA* y *Call of Duty* de turno, que son los que al final suelen repartirse el bacalao. Por estas razones, no resulta extraño ver algunos juegos de cierto renombre desfilar por las tiendas a estas alturas del año. *Thief, The Order 1886, Battlefield: Hardline, Bloodborne* o *The Division* son algunos ejemplo de ello en los últimos años.

Pero lo de marzo de 2017 no es ni medio normal. Ya veníamos de un comienzo de año inusitadamente bueno con *Resident Evil 7, Yakuza 0* y *Kingdom Hearts 2.8 HD*. No llevo ni la mitad de *Yakuza 0* y me llega el primer samurái occidental de la historia con un desarrollo exigente a la par que sorprendente. Cedo a sus cantos de sirena de *Nioh* y poco después, una flecha pasa rozando mi armadura. Procede del arco de Aloy una guerrera de pelo de fuego que lucha por recuperar una tierra que ya no nos pertenece. Y que en su primera aventura nos ha conquistado de forma incontestable. Desde Sony ya ponen a Aloy a la altura de los grandes personajes de PlayStation. Pero yo me atrevería a decir que, como primera entrega de una futurible (y más que probable) franquicia, *Horizon Zero Dawn* es mejor de lo que lo fueron en su día otras "primeras entregas" de franquicias de primer nivel de Sony, como el primer *Uncharted*.

No nos ha dado tiempo ha sacarle todo el jugo a *Horizon* y ya pide paso otra chica que también tiene que salvar la Tierra. Bueno, más que una chica es un androide llamado 2B, asistido por otro llamado 9S, que nos ha dejado en *Nier: Automata* otro serio aspirante a GOTY (e insistimos, estamos en marzo). Cierra este mes de locura *Mass Effect: Andromeda*. Nos hubiera gustado poder llevar su análisis en este número, pero EA no nos lo facilitó a tiempo...

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... entrevistar a algunos gurús japoneses como Harada, fotografiarnos con personajes molones y... ¡entregar premios!



Dani Acal estuvo en la oficinas de Warner en la presentación de los nuevos sets de *LEGO Dimensions*... que cobraron vida literalmente.



Sonia se puso a repartir Hobby Premios y se lió, se lió... Aquí la tenéis entregando el de mejor juego de 3DS a Yolanda Cabo.



Dani también estuvo en la presentación de *Horizon*, en la que pudo conocer a la mismísima Aloy en persona. Bueno, a la ganadora de su concurso de cosplay.

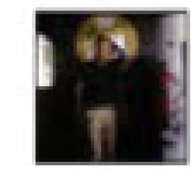
Lo que nos habéis dicho...

Ya, ya... para tu marido



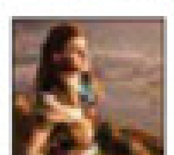
Wampita DeHoth
Horizon es una pasada... Fue el regalo de cumpleaños de mi marido y es el que menos ha avanzado xD. Engancha la historia, su jugabilidad... Engancha todo. Lo recomendamos al 100%.

Exclusivos



@IVANius78
@revisplaymania La verdad, PS4 lleva un catálogo de exclusivos este año abrumador e impresionante.

Apoyo a la industria



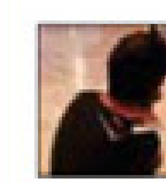
@SAZAMdaniel
Pedazo reportaje de @revisplaymania: ya está despegando la industria en España, a ver si la apoyan de verdad, que hay mucho talento aquí.

Reivindicativos



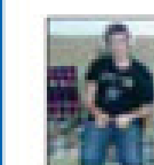
@raulcautivo
Algo tan simple como unas 10 páginas, que no pedimos más, pero nada. Estamos en una generación de M. y sólo algún indie trae manual.

Nostálgicos

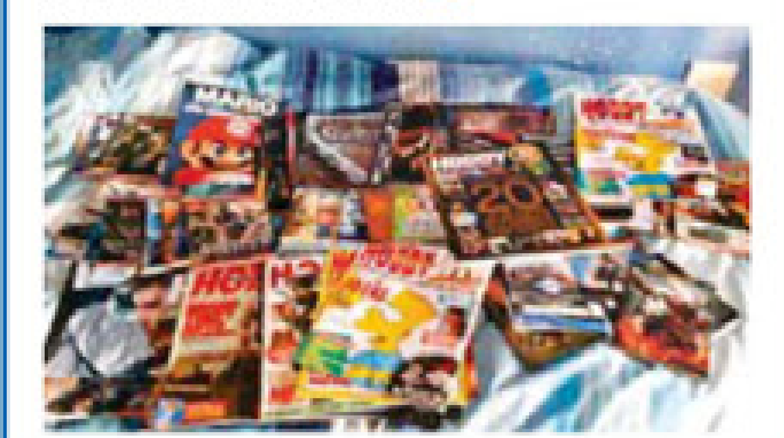


@frantichunter
Recuerdo leer la guía de *Kingdom Hearts 2* de Playmanía en bucle cuando era pequeño y fantasear con conseguir ver el final oculto...

Coleccionista



@albergoku94
Muy orgulloso de ser "Playmaníaco y Hobby Consolero" grandes tesoros guardados de las revistas.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #221







» **¡Toca construir!** De *LEGO Worlds* a *Minecraft*, repasamos los juegos que te permiten crearlo todo.



» **Horizon: Zero Dawn.** Un juegazo que nos ha dejado con la boca abierta... ¿y a ti?

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

REPORTAJE

PÁGINA 20

EN PORTADA

Tekken 7

Uno de los grandes de la lucha regresa con la que promete ser la entrega con más pegada de la saga.

Agenda PlayStation

DEL 7 DE MARZO AL 15 DE ABRIL

SI no quieres perderte ninguno de los lanzamientos de las próximas semanas, atento a nuestra Agenda. Aquí tienes los juegos que se pondrán pronto a la venta.

7 DE MARZO MARTES
- Loot Rascals · **PS4**
- Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands · **PS4**

10 DE MARZO VIERNES
- Atelier Firis: The Alchemist and the Mysterious Journey · **PS4/PS Vita**
- LEGO Worlds · **PS4**
- NieR: Automata · **PS4**

14 DE MARZO MARTES
- Styx: Shards of Darkness · **PS4**

17 DE MARZO VIERNES
- 2Dark · **PS4**
- Danganronpa 1&2 Reload · **PS4**
- Kona · **PS4**

22 DE MARZO MIÉRCOLES
- This is the Police · **PS4**

23 DE MARZO JUEVES
- Mass Effect: Andromeda · **PS4**

24 DE MARZO VIERNES
- Touhou Double Focus · **PS4**
- Touhou Genso Wanderer · **PS4/PS Vita**
- Toukiden 2 · **PS4/PS Vita**
- Troll and I · **PS4**
- Vikings: Wolves of Midgard · **PS4**
- Zero Escape: The Nonary Games · **PS4**

28 DE MARZO MARTES
- Don't Knock Twice · **PS4**
- Has-Been Heroes · **PS4**
- Old Time Hockey · **PS4**

29 DE MARZO MIÉRCOLES
- Snake Pass · **PS4**

31 DE MARZO VIERNES
- God Wars: Future Past · **PS4/PS Vita**
- Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 Remix · **PS4**
- Valhalla Hills - Definitive Edition · **PS4**

4 DE ABRIL MARTES
- Drawn to Death · **PS4**
- Persona 5 · **PS4**
- Sniper: Ghost Warrior 3 · **PS4**

7 DE ABRIL VIERNES
- Bulletstorm: Full Clip Edition · **PS4**
- LEGO City Undercover · **PS4**

11 DE ABRIL MARTES
- The Sexy Brutale · **PS4**
- Yooka-Laylee · **PS4**
- Starblood Arena · **PS4**



LEGO Worlds

Imagínate un *Minecraft*, pero con piezas de LEGO y una jugabilidad más amable. Pues ya te haces una idea de lo que te espera.

www.lego.com

Reportaje en página 34



NieR: Automata

Una aventura única y muy personal, que mezcla acción y aventura con una estética única, que no deja indiferente.

www.platinumgames.com/

Novedad en página 46



Mass Effect Andromeda

Tras cerrar la trilogía original, la saga galáctica de BioWare se estrena en PS4 con su entrega más ambiciosa.

www.masseffect.com/Andromeda

Avance en página 88



Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands

La acción táctica propia de la saga se estrena en los mundos abiertos. ¿tienes más amigos Ghosts?

www.ubisoft.com

Novedad en página 48



Morgan Yu, un misterioso científico, es el protagonista, el principal encargado de lidiar con la invasión alienígena.

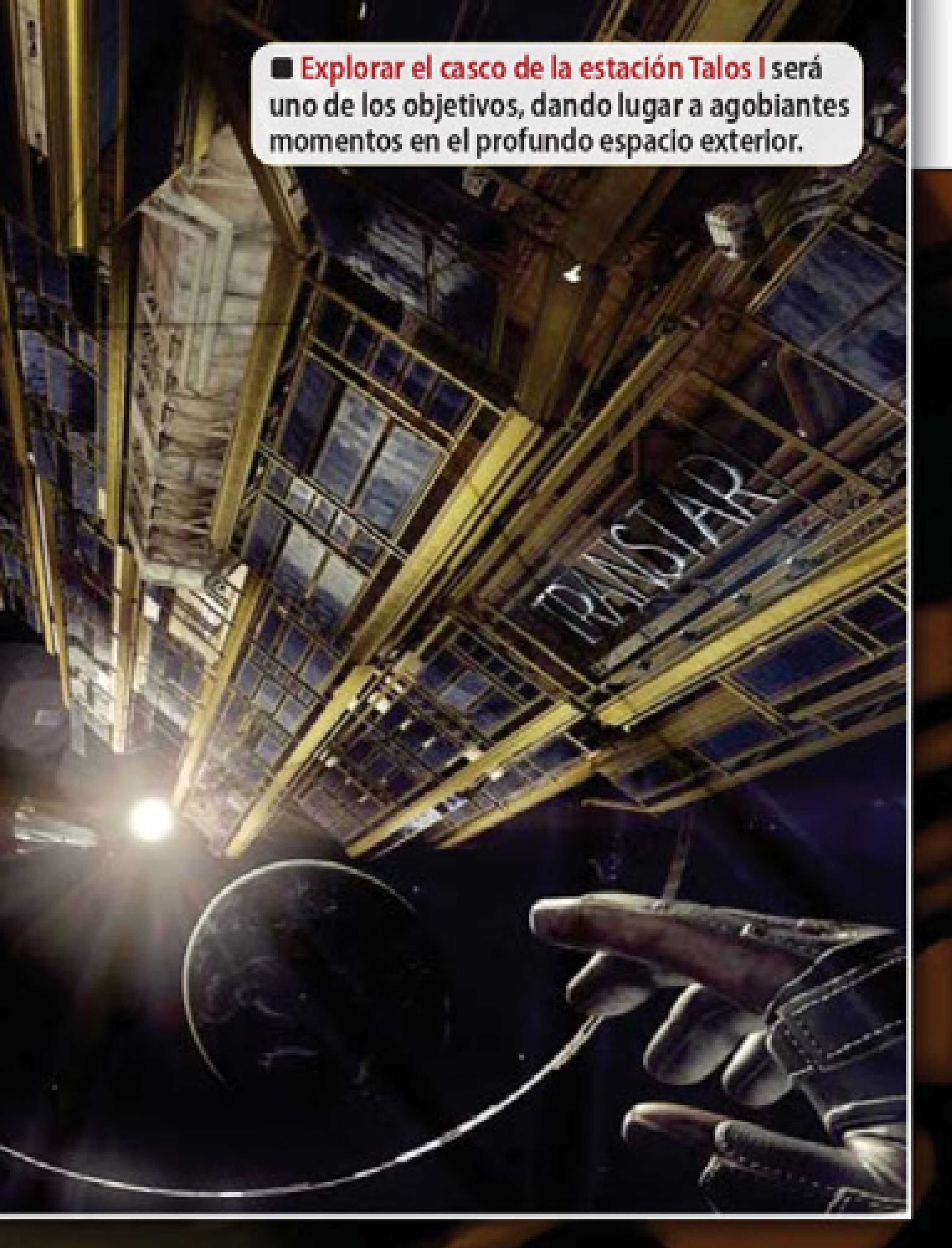
PREY | PS4 | ARKANE STUDIOS (BETHESDA) | ACCIÓN/AVENTURA | 5 DE MAYO

Ya hemos jugado a *Prey*, lo nuevo de Arkane

LOS CREADORES DE *DISHONORED* VUELVEN A SORPRENDERNOS

Un reciente viaje relámpago a Londres nos permitió disfrutar de los primeros 60 minutos de *Prey*, el nuevo y prometedor proyecto con el que Arkane Studios pretende dar una nueva vuelta de tuerca al característico estilo de algunas de las mejores aventuras subjetivas de la historia, como *BioShock* o el propio *Dishonored*, títulos con los que *Prey* guarda no pocas similitudes.

La estación espacial Talos I, un inquietante complejo futurista, es el escenario donde Morgan Yu, un científico del que podemos elegir su sexo al inicio, debe combatir contra una peligrosa invasión alienígena de un modo... "diferente". Y es que, lejos de plantear un estilo orientado a la acción, *Prey* se aleja de propuestas frenéticas como *Doom* y, ya desde sus primeros compases, deja muy claro que en su universo el combate directo siempre debe ser el último recurso, dando prioridad en su desarrollo a la exploración de cada recoveco de la estación en busca de documentos, archivos de audio y objetos que nos brinden acceso a zonas restringidas y a interactuar con el entorno para ocultarnos. Además, gracias a los Neuromods, podemos aprovecharnos de unas habilidades "genéticas" de lo más interesantes, como convertirnos en elementos del escenario, tipo una taza de café, lo que resultará muy útil para atravesar recovecos o para pasar desapercibidos. Y es que evitar a Typhon, la raza alienígena invasora, se convertirá en nuestra máxima. Estos enemigos también tienen el poder de mimetizarse con el entorno y, por si fuera poco, sufriremos una alarmante escasez de municiones y armas. Además, estas armas parecen diseñadas más para resolver puzles que para combatir. Como muestra, la pistola Gloo, cuya munición gelatinosa es más eficaz a la hora tapar fugas de gas que congelando a los enemigos. Un apartado técnico a la altura de las circunstancias y una historia que nos dejó con ganas de más, puso la guinda a nuestra breve prueba de este prometedor lanzamiento.



Explorar el casco de la estación Talos I será uno de los objetivos, dando lugar a agobiantes momentos en el profundo espacio exterior.

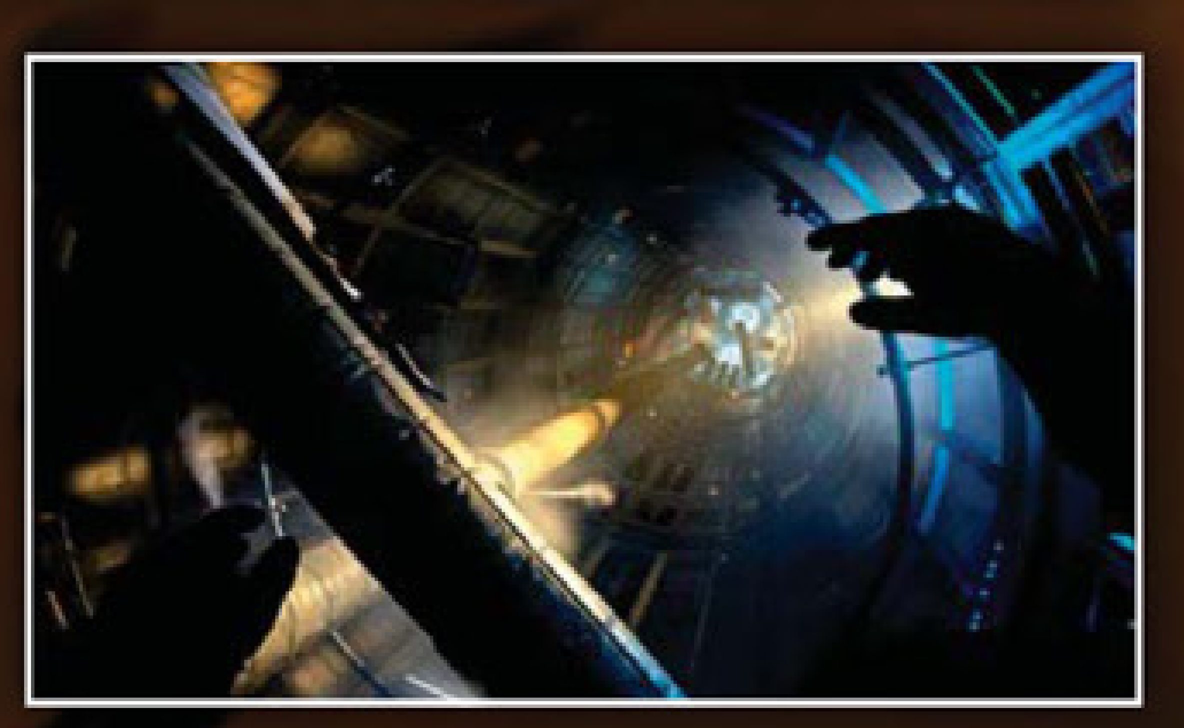






Investigar el entorno al máximo nos permite descubrir diferentes posibilidades para evitar el enfrentamiento y pasar desapercibidos.

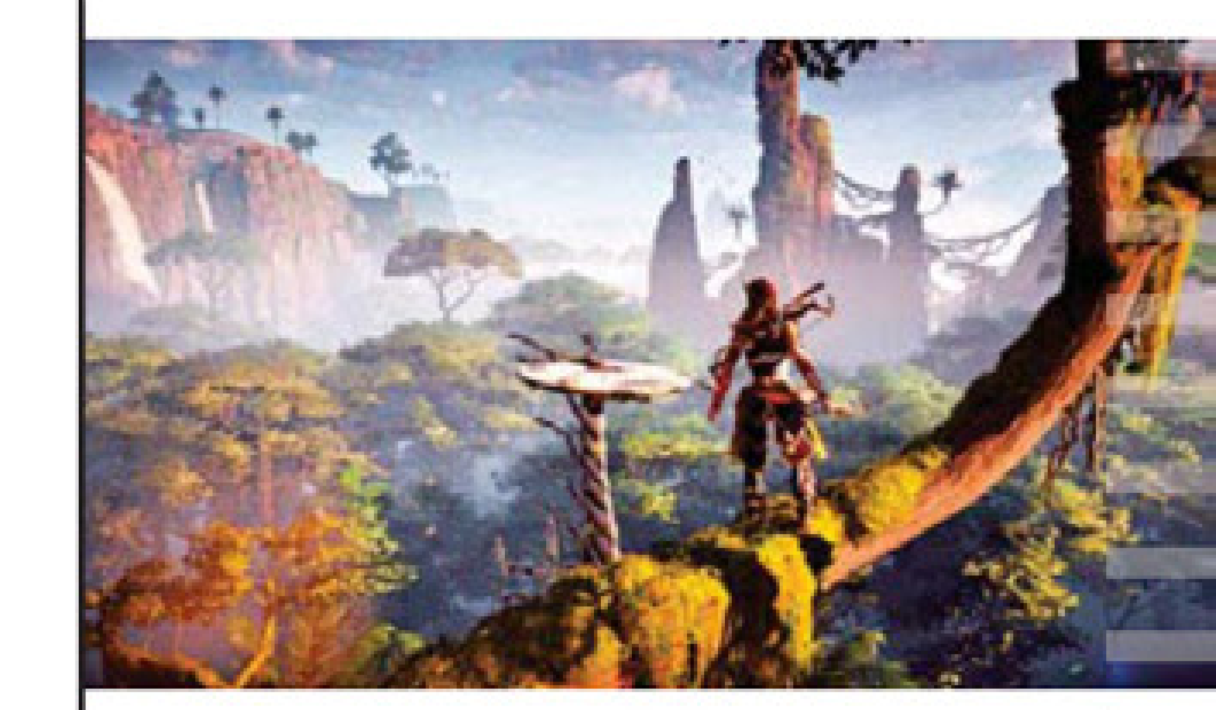


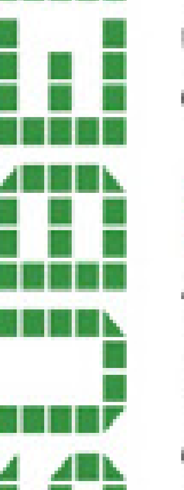




Los Typhon son unos enemigos realmente duros. Y, aunque conseguimos armas de fuego, la munición es siempre bastante escasa.

EL TERMÓMETRO





SUBEN

GUERRILLA Y SU *HORIZON: ZERO DAWN*

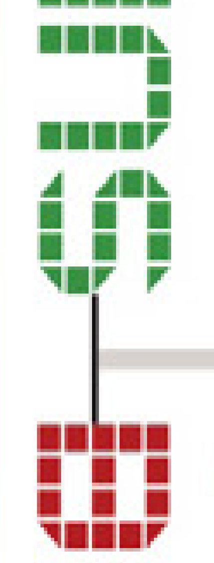
El estudio holandés Guerrilla ha logrado culminar una aventura de acción mayúscula que será uno de los mejores juegos del año y que pone la primera piedra de una franquicia que seguro que nos dará muchas alegrías en el futuro.

"INDIES" EN FORMATO FÍSICO

Cada vez más editoras se animan a sacar "indies" en disco. Compañías como Warner, Badland Games, Deep Silver o Meridiem nos están dando muchas alegrías últimamente a los que amamos los juegos en formato físico.

LOS JUEGOS DE LEGO

Al lanzamiento de los nuevos packs de *LEGO Dimensions* y la llegada a PS4 *LEGO City Undercover* el 7 de abril se une el estreno este mes de *LEGO Worlds*, que ofrece infinitas posibilidades de diversión.



BAJAN

CIERTAS EDICIONES DE COLECCIONISTA

Contenidos escasos y/o de dudosa calidad, que traigan el juego aparte o agravios comparativos con la edición coleccionista del mismo juego en otros territorios (como la de *Resident Evil 7*, que en nuestro territorio es mucho peor) hacen que se nos quiten las ganas de hacernos con estos carísimos objetos de culto.

EL SILENCIO DE ROCKSTAR CON *RDR2*

Rockstar sigue sin decir NADA acerca de *Red Dead Redemption 2*. Si fuera otra compañía pensaríamos que está esperando al E3, pero Rockstar suele desmarcarse de la feria angelina... Esperemos que este silencio sea la calma que precede a la tempestad de su lanzamiento (previsto para este otoño).

DISNEY CIERRA LOS SERVIDORES DE *DISNEY INFINITY*

El pasado 3 de marzo Disney cerró los servidores de *Disney Infinity*. Podemos seguir jugando normalmente, pero ya no es posible compartir ni descargar los niveles creados por la comunidad.





El montaraz Talion y el espectro Celebrimbor volverán para plantarle cara a Sauron. Han forjado un nuevo Anillo de Poder.



Minas Morgul, Osgiliath o Cirith Ungol serán algunas localizaciones que visitaremos.

Nos toparemos con criaturas como los Nazgûl, dragones, un Balrog...¡y también Gollum!

Sombras de Guerra se ciernen sobre Mordor

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA | PS4 | WARNER | 25 DE AGOSTO

Play ¡Primeras imágenes!

Sombras de Mordor fue uno de los mejores juegos de 2014. Como su protagonista, el montaraz Talion, llegó sin hacer mucho ruido pero terminó convenciendo al gran público gracias sobre todo al sistema Némesis, que proponía un novedoso y dinámico "ránking" de jerarquías entre los enemigos que variaba en función de nuestras acciones. Pues esta idea volverá ampliada con creces en *Sombras de Guerra*, otra aventura de acción desarrollada por Monolith que ofrece una historia original, ambientada entre los sucesos narrados en "El Hobbit" y "El Señor de los Anillos". Volverán Talion y Celebrimbor, que ahora deberán cruzar las líneas enemigas para formar un ejército y volver a todo Mordor contra Sauron. Nos enfrentaremos a criaturas como el Rey Brujo y los Nazgûl o el Balrog Tar-Goroth en batallas más multitudinarias en las que los escenarios también se verán afectados por el sistema Némesis (cambiarán en función de quién los controle), pudiendo incluso enviar soldados infiltrados que nos ayuden a conquistar las fortalezas enemigas. Visitaremos zonas conocidas (interconectadas entre sí) como Osgiliath, Minas Morgul o Cirith Ungol, en un desarrollo que promete superar en todo al anterior.





El primer jefe lucirá así de espectacular en esta entrega, que contará con unos combates "sin interrupciones" y con un estilo mucho más frenético.

FINAL FANTASY VII: REMAKE | PS4 | SQUARE-ENIX | SIN CONFIRMAR

Nuevas imágenes de *Final Fantasy VII Remake*

Square-Enix celebró su presencia en la pasada Anime Game International Conferences presentando dos nuevas imágenes del esperadísimo remake de *Final Fantasy VII*. Pese a que la compañía nipona se negó a confirmar una fecha de lanzamiento definitiva, sí que aprovechó la ocasión para dar nuevos detalles sobre las novedades que incluirá el regreso de Cloud y compañía, y que están relacionadas con el sistema de combate. Por un lado, Tetsuya Nomura, máximo responsable del remake, confirmó que los combates serán mucho más dinámicos y fluidos que en la entrega original, por lo que han decidido que los aliados no reciban daño por las granadas del equipo. Lo que sí se destruirán, al menos parcialmente, serán ciertos elementos de los escenarios del juego, que acusarán a tiempo real los embates de nuestras épicas batallas. ¡Qué ganas de que llegue de una vez!



Las coberturas se añadirán al desarrollo. Habrá que tener cuidado, porque algunos de los elementos de los escenarios se destruirán, dejándonos desprotegidos.

PLAYMANÍA | PLAYSTATION PLUS REWARDS

Playmanía al mejor precio con PS Plus

TODO POR SOLO 25€

Como sabréis, los miembros de PlayStation Plus podemos beneficiarnos de distintas ventajas, como descuentos en gasolina, viajes, juegos, entradas de cine... Pues bien, en marzo Playmanía entra a formar parte de PlayStation Plus Rewards y por sólo 25 € podréis suscribiros un año a la revista. Cada ejemplar sale por poco más de 2 €... Sólo tenéis que visitar: **www.playstationplus.es/catalogo/productos**

PlayStation.Plus REWARDS

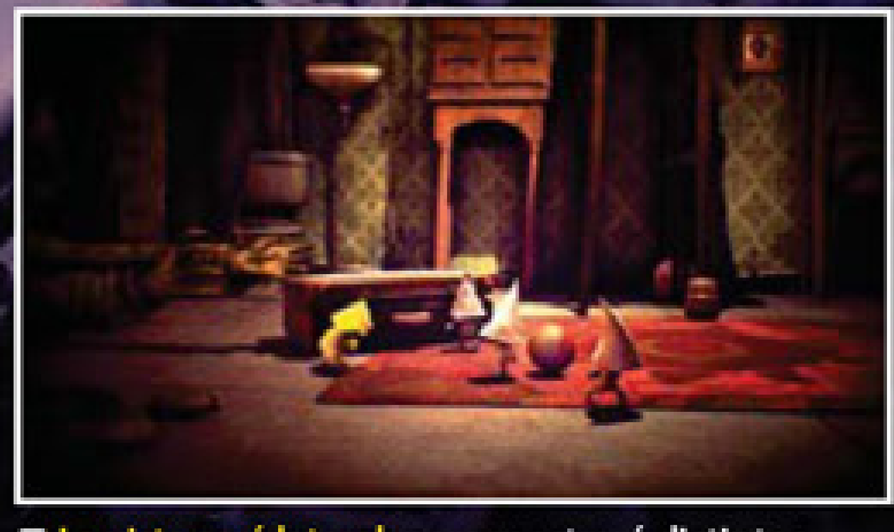


El sigilo será nuestra mejor baza para evitar a los enemigos más poderosos.

LITTLE NIGHTMARES | TARSIER STUDIOS | PS4 | 28 DE ABRIL

Una pequeña gran pesadilla

Los suecos de Tarsier Studios ya están dando los últimos retoques a *Little Nightmares*, un peculiar juego que recuerda al mágico e inolvidable *Limbo*. Hace unas semanas, tuvimos la ocasión de disfrutar de los 40 primeros minutos de juego, que nos sirvieron para conocer a Six, la niña protagonista, y dar nuestros primeros pasos para escapar de Las Fauces, un tenebroso barco habitado por almas corruptas. Y es que, como en la obra de Playdead, la aventura, que carecerá de diálogos, conseguirá transmitir todo tipo de sentimientos a través de unos tétricos escenarios minimalistas y de un desarrollo que combinará puzles, saltos y momentos de sigilo. En nuestra primera partida descubrimos algunas de las habilidades de Six, quien puede correr, agacharse e interactuar con ciertos objetos para solucionar los diferentes puzles que encontramos casi en cada estancia. La tenue luz de un encendedor es el único aliado contra la oscuridad de esta niña de chubasquero amarillo, quien también debe valerse del amparo de las sombras para ocultar su presencia de los enemigos que la acechan en una aventura que nos dejó gran sabor de boca.



La vista será lateral, pero mostrará distintos planos de profundidad en los escenarios.



Los puzles salpicarán el desarrollo, y nos obligará a estar muy atentos a nuestro entorno.

EN POCAS PALABRAS

SOBREVIVE BAJO CERO

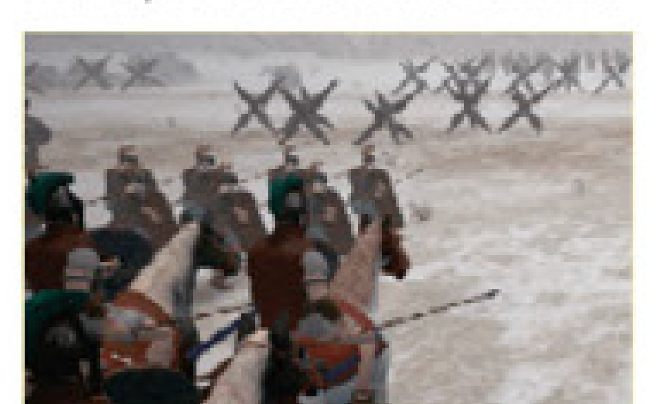
SE ACERCA EL INVIERNO...

El estudio británico Mojo Bones está desarrollando *Impact Winter*, una curiosa aventura que tiene como objetivo que **sobrevivamos en un páramo congelado** hasta que nos rescaten en 30 días. Para lograrlo, **5 personajes**, cada uno con sus habilidades, **deberán ayudarse**. Ojo que pueden morir...

RESISTENCIA NUMANTINA

ESTÁN LOCOS ESTOS ROMANOS

El estudio madrileño RecoTechnology está desarrollando un **juego de estrategia llamado *Numantia*** que narrará los eventos ocurridos en la Península Ibérica durante la **expansión de Roma en el 154 a.C.** y que culminaron con el asedio a la población celtíbera de Numancia. Podremos disponer de **más de 30 unidades militares reales** y apoyar las tropas numantinas contra el ejército romano o bien intentar expandir el poder de Roma por toda la Península.



BATALLAS MASIVAS

SAMURAI WARRIORS SPIRIT OF SANADA

Koei Tecmo volverá a trasladar sus **batallas multitudinarias al periodo Sengoku**, en una entrega muy especial con trasfondo histórico que se **centrará en el legendario clan Sanada**. Saldrá a la venta el **26 de mayo**.

"KONA-TO" DE TERROR

UN THRILLER QUE TE DEJARÁ HELADO

Cuando leáis esto ya estará disponible para descargar de PS Store *Kona*, **una nueva aventura en primera persona** a caballo entre el "thriller" y el terror en la que manejaremos a un **detective privado en una historia** repleta de giros en la que nada es lo que parece.

EDITADO POR UBISOFT

AVATAR TENDRÁ UN NUEVO JUEGO

Massive Entertainment, el estudio de **Ubisoft** que desarrolló ***The Division***, ya tiene un nuevo proyecto entre manos. Se trata de un **nuevo juego inspirado en "Avatar"**, la franquicia cinematográfica creada por **James Cameron** que tiene previstas **cuatro películas** que se rodarán a la vez, con estrenos para 2018, 2020, 2022 y 2023). **Lo realizarán con el motor Snowdrop**, el mismo que usaron en *The Division*.

DISTRIBUIDO POR WARNER

OUTLAST II EN FORMATO FÍSICO

Celebremos el lanzamiento de ***Outlast II* a finales de abril** con la mejor edición posible. ***Outlast Trinity*** saldrá el **28 de abril y será un recopilatorio** que aglutina los dos primeros ***Outlast*** y el DLC de ***Outlast Whistleblower***. Una oportunidad perfecta para tenerlos todos juntitos.



PARA PS4 Y PS VITA

PASADO EN NEGRO

Badland Games sigue apoyando curiosas propuestas "indie" como *Pixel Noir*, **un juego de rol de estética retro** similar a los de 16 bits en el que **manejaremos a un detective** que tratará de limpiar su nombre en las peligrosas calles de Pinnacle City. **No saldrá hasta 2018.**

EDICIÓN COLECCIONISTA

SYBERIA 3

El **20 de abril** saldrá ***Syberia 3*** y los fans de estas **aventuras gráficas de Benoît Sokal** ya pueden reservar en Game su Edición Coleccionista, que incluye **libro de arte de 60 páginas**, dos litografías, un cómic, **la BSO, una figura de PVC de Kate Walker...**



1 Tamara García-Noblejas (Netflix) 2 Sara Fernández (Activision Blizzard) 3 Judith Castrillo (Warner Bros) 4 Yolanda Cabo (Nintendo) 5 Elena Trujillo (Disney) 6 Cristina Díaz (Disney) 7 Nieves Peñuelas (Fox) 8 Elena Vázquez (Fox) 9 Lidia Pitzalis (Microsoft) 10 Sandra Pascoa (Sony) 11 Nuria Mayo (Asus) 12 Jorge Huguet (Sony) 13 Gustavo Viúdez (Nintendo) 14 Antonio Greppi (Warner Bros) 15 Juan Jiménez (Sony) 16 Daniel Polo (Koch Media) 17 Tatiana Carral (HBO)

HOBBY PREMIOS 2016 | EVENTO | 14 DE FEBRERO

Premiamos a los mejores de 2016

Los lectores de los medios de Axel Springer España han elegido a los mejores del año y estos son los ganadores.

El pasado 14 de febrero, en el Telefónica Flagship Store de Madrid, se celebró la gala de entrega de los Hobby Premios, unos galardones destinados a destacar los mejores juegos, consolas y compañías del año, elegidos por los usuarios de Playmanía, Hobby Consolas, Hobbyconsolas.com y Revista Oficial Nintendo. Este año, como novedad, también se han premiado a las mejores películas y series de TV de 2016.

La gran triunfadora del día fue Sony España, que se llevó los tres premios más importantes: Mejor compañía, Mejor plataforma de videojuegos (PS4) y mejor juego del año (*Uncharted 4*). La genial aventura de Naughty Dog también se llevó el premio a mejor juego de PS4, mientras que *World of Final Fantasy* (distribuido por Koch Media en España), se llevó el galardón a mejor juego de PS Vita. El resto de juegos premiado *Gears of War* (Xbox One), *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* (Wii U), P*okémon Sol y Luna* (Nintendo 3DS) y *Overwatch* (PC).

En cuanto a entretenimiento, "El Renacido" (Fox) se alzó con el premio a mejor película, "Juego de Tronos" (HBO) el de mejor serie y Netflix fue elegida como mejor plataforma de entretenimiento.

Pero el momento más emotivo del día fue cuando se entregaron dos premios especiales, elegidos por la redacción de Axel Springer. Uno, el Premio a la trayectoria profesional, para Antonio Greppi, director de marketing de Warner Bros que lleva en esto toda la vida (empezó como miembro de la prensa). El otro, el premio especial Hobby Industria, que fue para Badland Games, por su apoyo al desarrollo de videojuegos en nuestro país. El año que viene, más y mejor.



Sony España acumuló varios premios: aquí Liliana Laporte recoge el de Mejor Compañía.



Luis Quintáns, fundador de Badland Games, recogió el premio Hobby Industria por su apoyo al desarrollo local.

HOBBY PREMIOS

GANADORES 2016

Aquí tenéis la lista completa de los juegos, películas y series premiados este año.

- Mejor plataforma de videojuegos
  PLAYSTATION 4
- Mejor compañía
  SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
- Mejor juego absoluto de 2016
  UNCHARTED 4
- Mejor juego de PlayStation 4
  UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN
- Mejor juego de Xbox One
  GEARS OF WAR 4
- Mejor juego de Nintendo Wii U
  THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD
- Mejor juego de Nintendo 3DS
  POKÉMON SOL Y POKÉMON LUNA
- Mejor juego de PC
  OVERWATCH
- Mejor PC de gaming
  ASUS ROG G20
- Mejor juego de PS Vita
  WORLD OF FINAL FANTASY
- Premio de la redacción a la trayectoria profesional
  ANTONIO GREPPI
- Premio Hobby Industria
  BADLAND GAMES
- Mejor película absoluta
  EL RENACIDO
- Mejor película de acción
  DEADPOOL
- Mejor película de animación
  BUSCANDO A DORY
- Mejor película de terror
  EXPEDIENTE WARREN: EL CASO ENFIELD
- Mejor película de ciencia ficción
  ROGUE ONE: UNA HISTORIA DE STAR WARS
- Mejor serie **JUEGO DE TRONOS**
- Mejor plataforma de entretenimiento
  NETFLIX



Antonio Greppi, muy emocionado, recogió el Premio a la Trayectoria Profesional. ¡Te lo mereces, Antonio!





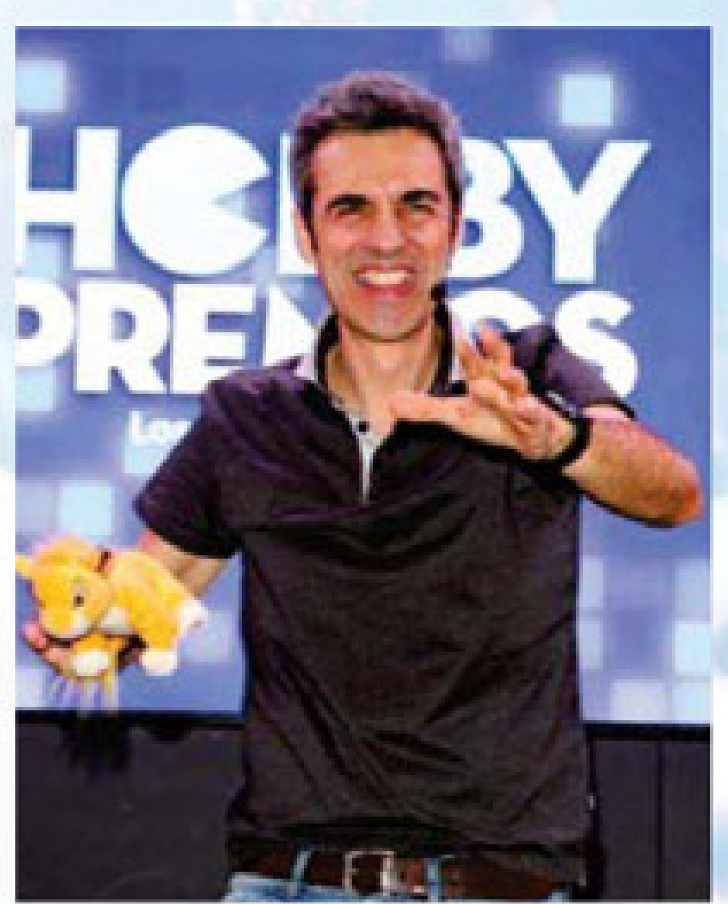
Juan Jiménez (Sony España) recogió dos premios por *Uncharted 4*. Dani Polo (Koch Media), recogió el de Mejor Juego de PS Vita por *World of Final Fantasy*.



Jorge Huguet (director de marketing de PlayStation España) se mostraba así de orgulloso.



Nieves Peñuelas (Fox) recogió el premio a la película del año por "El renacido" y de acción por "Deadpool".

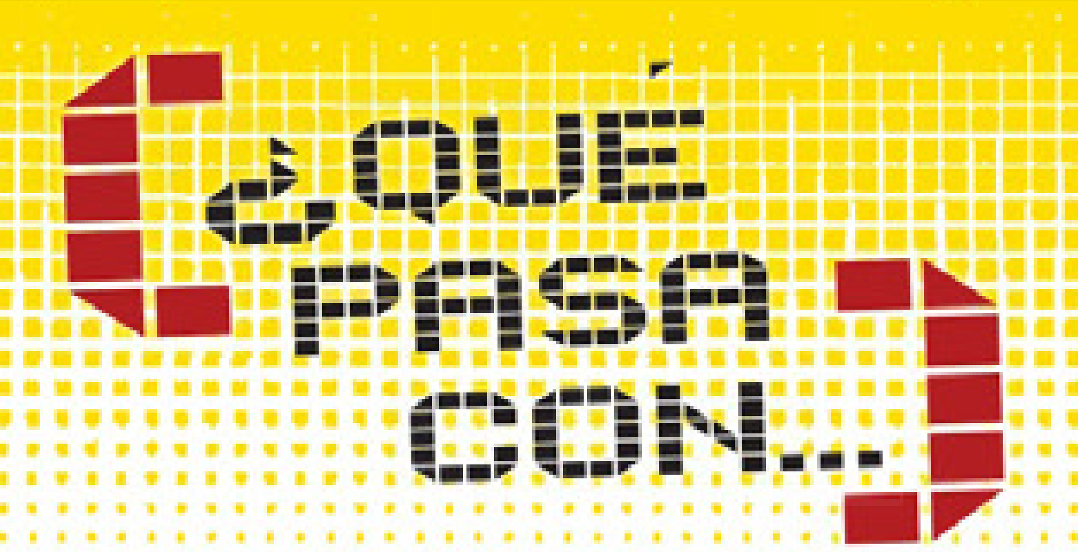




El humorista Daniel de la Cámara ejerció de maestro de ceremonias con mucha simpatía y dio paso a Manuel del Campo, CEO de Axel Springer España.



El Telefónica Flagship Store de Madrid se vistió de gala para la entrega de estos clásicos premios.



... el análisis de *Mass Effect Andromeda*?

Por fechas deberíamos haber llevado en este número el análisis de *Mass Effect Andromeda* pero EA no nos ha facilitado el juego a tiempo para poder incluirlo. Así que lo leeréis el mes que viene. La buena noticia es que... ¡regalaremos la guía!

... el nuevo proyecto de Hideo Baba?

Hideo Baba, conocido por su trabajo en Bandai Namco como productor de la saga *Tales of*, ya tiene un nuevo RPG en camino. De momento se conoce como *Project Prelude Rune*, pero la noticia es que lo dirigirá estando al frente de un estudio propiedad de Square Enix.



... *Star Trek Bridge Crew*?

Ubisoft nos ha confirmado que *Star Trek: Bridge Crew*, el juego para PS VR basado en la popular serie de TV, llegará el 30 de mayo. Incluirá el icónico puente de mando de la famosa nave U.S.S. Enterprise.

... *Deep Down*?

Jun Takeuchi nos dijo hace unos meses que el desarrollo de *Deep Down* estaba "deep down". Pero resulta que Capcom ha registrado una nueva marca para el juego, con lo que es posible que pronto veamos algo nuevo. ¿Será en el E3?

... *Constructor HD*?

El mes pasado ofrecimos un avance sobre este peculiar juego de "estrategia inmobiliaria". No llegará hasta finales de abril.

... Peter Moore?

Tras pasar por Sega, Microsoft y Electronic Arts, este veterano de la industria del videojuego cambiará de sector en junio ya que pasará a ser director ejecutivo del Liverpool, club de fútbol del que es ferviente seguidor confeso. ¡Mucha suerte!



VARIOS | PS STORE | PS4 | YA DISPONIBLES

Los mejores clásic

En PS Store cada vez tenemos más clásicos de PS2 para que volvamos a disfrutarlos en PS4 o, si no los vivimos en su día, podamos descubrir algunos de los mejores títulos de la consola más vendida de la historia.

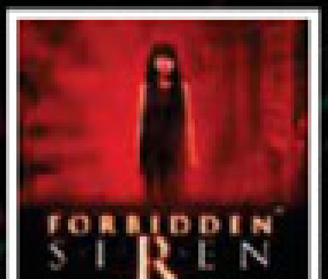
Hace algunos meses ya desfilaron por estas páginas los primeros clásicos de PS2 para PS4. En aquella primera docena de títulos se daban cita algunos de los mejores juegos del catálogo de los 128 bits de Sony (como el monumental *GTA San Andreas*) junto a otros juegos de menos "relumbrón" pero que, siendo de la propia Sony, tenían más fácil su adaptación.

Pasan los meses y la lista sigue creciendo. Rockstar sigue apoyando esta iniciativa y ya podemos encontrar casi todo su catálogo de PS2 en el Store para descargarlo en PS4, incluyendo títulos menos "populares" como *The Warriors*, *Max Payne* o el polémico *Canis Canem Edit* (si no sabes por qué fue polémico en su día, ahora puedes comprobarlo por ti mismo).

Paralelamente, cada vez más compañías se van sumando a esta tendencia y ya podemos encontrar otras joyas del catálogo de PS2 como *Psychonauts* (ahora que sale P*sychonauts in the Rhombus of Ruin* para PlayStation VR, es un buen momento volver sobre el original de Tim Schafer) o *Fahrenheit* (la aventura que dio a conocer a David Cage antes de *Heavy Rain* y *Beyond: Dos Almas*). Además, abre la puerta a que disfrutemos juegos "de importación" que en su día no salieron aquí, como la compilación de dos juegos de lucha de SNK llamada *Fu'un Super Combo*. Y Sony sigue aportando juegos propios como *Forbidden Siren*, *Wild Arms 3* o *Primal*, aunque esperamos que se animen con sus éxitos más sonados de cara al futuro. Todos los clásicos de PS2 en PS4 incluyen trofeos (un gran aliciente para volver a jugarlos) y otras características como Share Play, uso a distancia y funciones de segunda pantalla. Ojalá sigan saliendo más juegos porque el excepcional catálogo de PS2 da para mucho.

Todos los clásicos de PS2 en PS4 incluyen trofeos y otras funcionalidades de PS4.

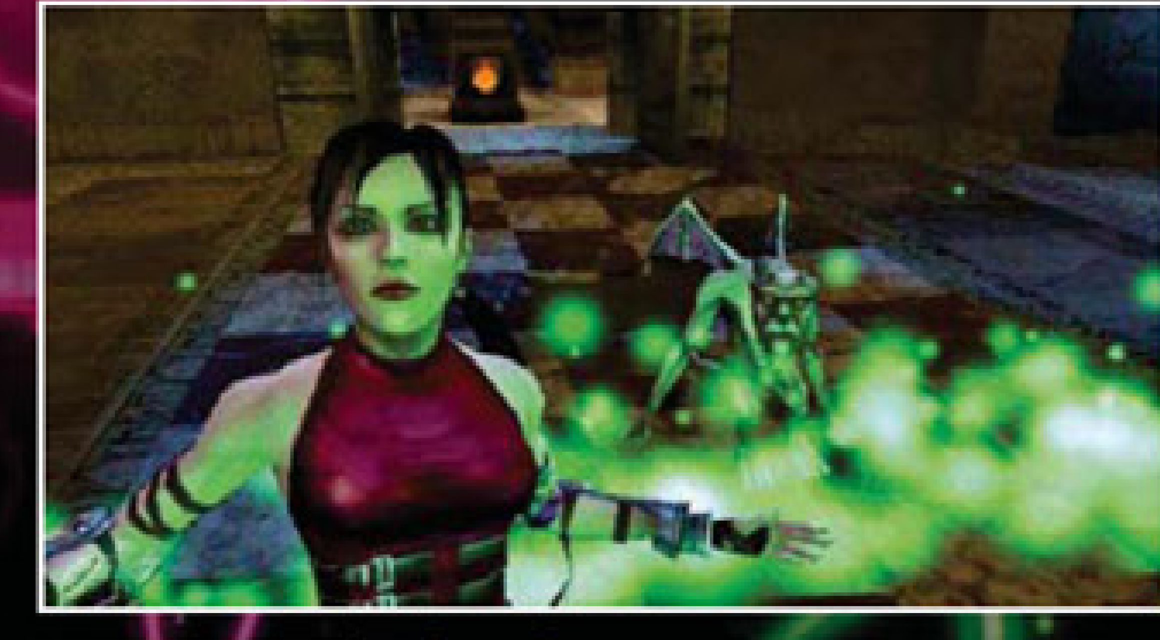


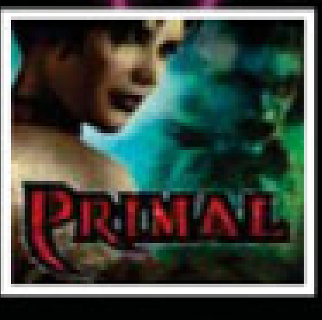


Forbidden Siren

SURVIVAL HORROR | 9,99€ | SONY

Keiichiro Toyama, director del primer *Silent Hill*, alumbró también uno de los "survival horror" más originales y difíciles de la historia.





Primal

AVENTURA | 9,99€ | SONY

No se nos ocurre una mejor despedida para Guerrilla Cambridge (que cerró hace unas semanas) que jugando uno de sus éxitos.



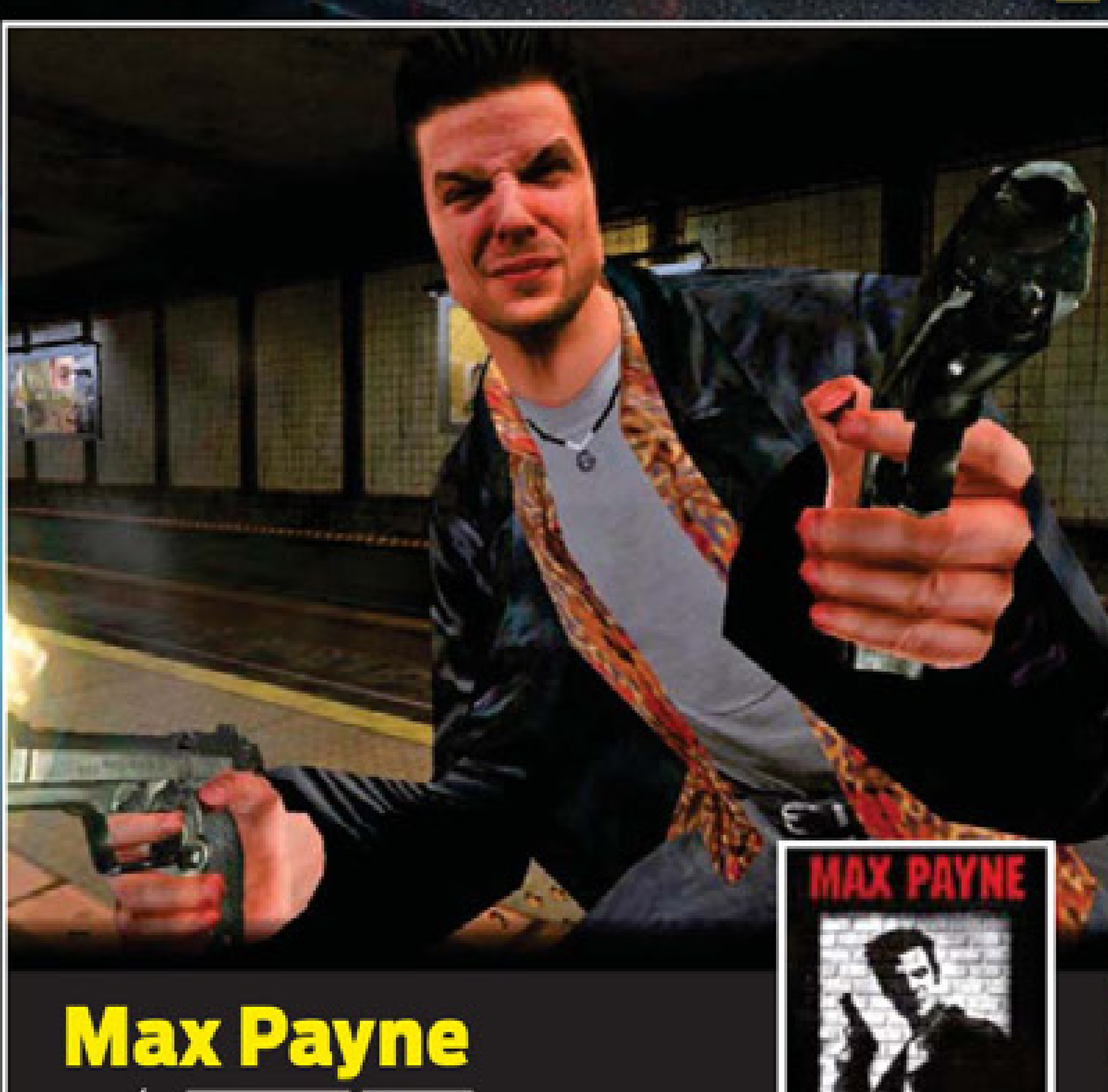


GTA: The Trilogy

AV. DE ACCIÓN | 34,99 | ROCKSTAR

En PS Store podéis encontrar por separado los tres *GTA* originales de PS2 (*GTA III*, *Vice City* y *San Andreas*), pero si no sabéis por cuál decidiros (tranquilos, a nosotros también nos pasaría) podéis comprar un pack con los tres. Os ahorraréis 10 euretes y os llevaréis un pedacito de la historia de PS2 y horas y horas de diversión por la que no pasan los años.

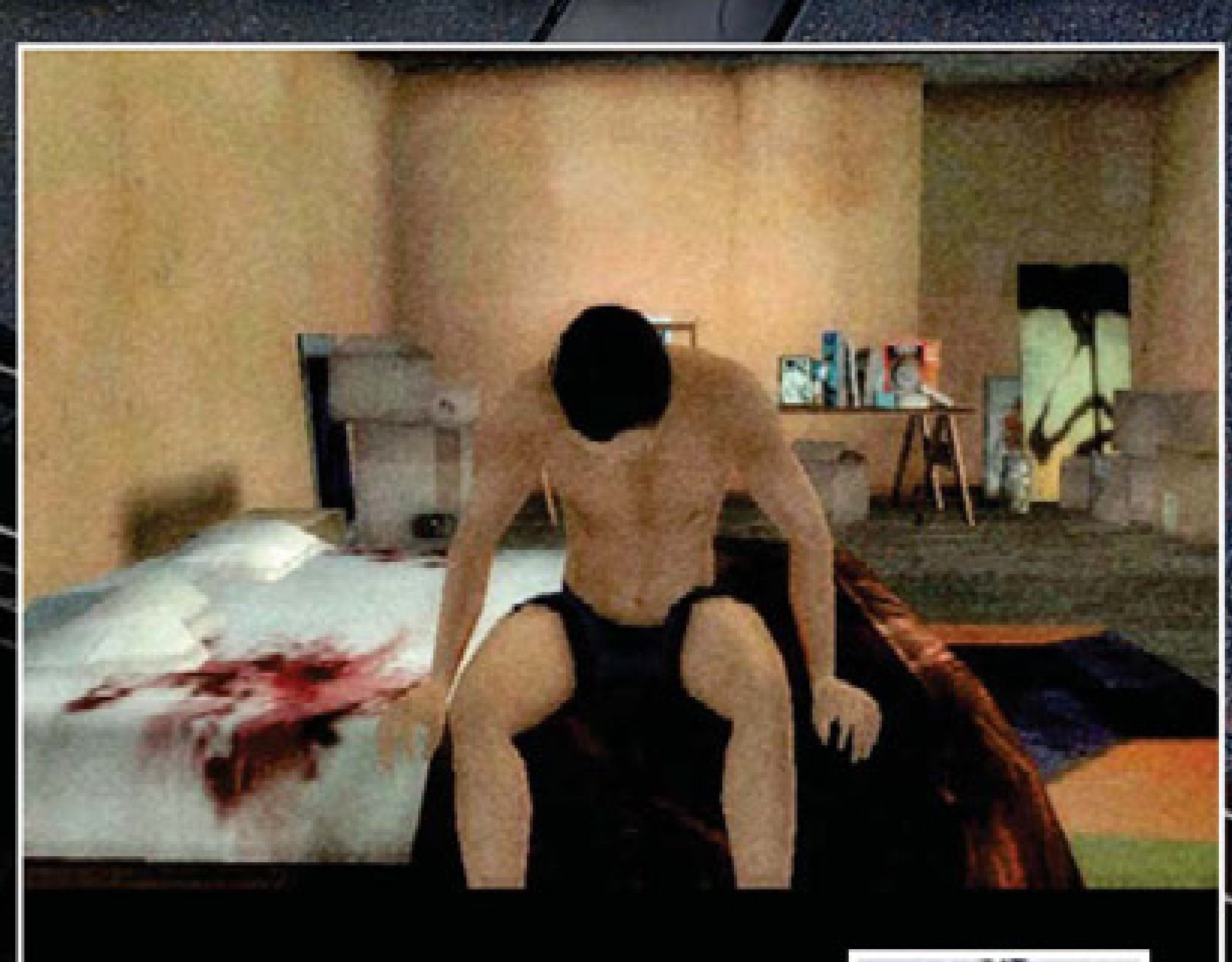
os de PS2 para tu PS4



Max Payne

ACCIÓN | ROCKSTAR | 14,99 €

Aunque la versión de PS2 quedó algo deslucida con respecto al original de PC, merece la pena conocer la cruda historia de este ex agente que pateará las calles de Nueva York buscando limpiar su nombre a base de plomo, "tiempo bala" y monólogos interiores.



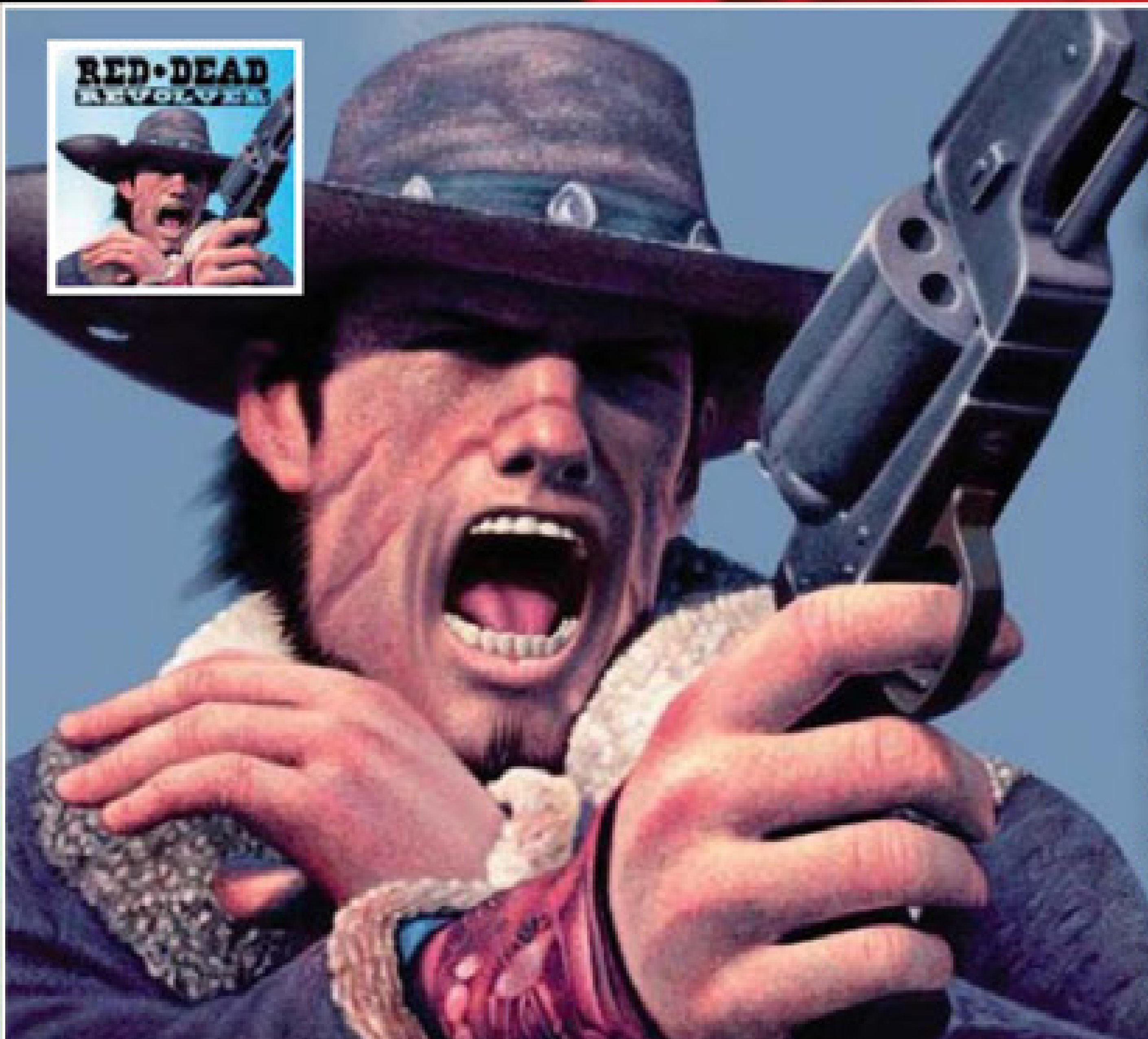
Fahrenheit

AVENTURA | QUANTIC DREAM | 14,99 €

Antes de *Heavy Rain* y *Beyond: Dos Almas*, David Cage se sacó de la chistera este "thriller interactivo" en el que deberemos investigar una serie de extraños asesinatos en una Nueva York bajo cero. Muchas de las mecánicas que le han hecho famoso ya estaban aquí.

TODOS LOS CLÁSICOS DE PS2 EN PS4

- Ape Escape 2
- Arc: El Crepúsculo de las Almas
- Canis Canem Edit
- Dark Chronicle
- Dark Cloud
- Destroy All Humans!
- Destroy All Humans! 2
- Everybody's Tennis
- Fahrenheit
- Fantavision
- Forbidden Siren
- Fu'un Super Combo
- GTA III
- GTA San Andreas
- GTA: The Trilogy
- GTA Vice City
- Kinetica
- Manhunt
- Max Payne
- Metal Slug Anthology
- Okay: Shadow King
- Parappa The Rapper 2
- Primal
- Psychonauts
- Red Dead Revolver
- Red Faction
- Rise of the Kasal
- Rogue Galaxy
- Samurai Shodown VI
- Star Wars: Bounty Hunter
- Star Wars: Jedi Starfighter
- Star Wars Racer Revenge
- The King of Fighters 2000
- The Mark of Kri
- The Warriors
- Twisted Metal: Black
- War of the Monsters
- Wild Arms 3



Red Dead Revolver

ACCIÓN | 14,99 € | ROCKSTAR

El antecesor de *Red Dead Redemption* tiene una curiosa historia en su canana, ya que empezó siendo de Capcom y Rockstar lo cogió en mitad de su desarrollo, ampliándolo hasta parir el juego que todos conocemos. Una cruda historia de venganza en el lejano Oeste con un desarrollo irregular aunque con buenas ideas y momentos impagables.



Canis Canem Edit

AVENTURA DE ACCIÓN | 14,99 € | ROCKSTAR

Uno de los juegos más polémicos de PS2 (y de la historia de los videojuegos) nos ponía en la piel de Jimmy Hopkins, un chaval que se tuvo que buscar la vida en un problemático instituto enfrentándose a abusones, soportando la presión de profesores, etc.



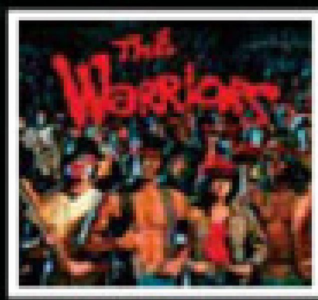


Psychonauts

PLATAFORMAS | 10,99€ | DOUBLE FINE

Firmado por Tim Schafer (autor de *Grim Fandango*), este genial plataformas nos obligará a usar distintos poderes psíquicos.



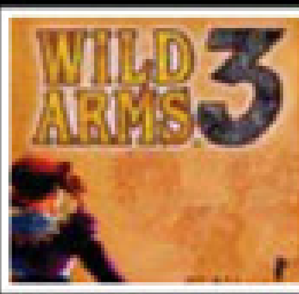


The Warriors

ACCIÓN | 14,99 € | ROCKSTAR

Hay que tenerlos "cuadrados" para coger la licencia de una peli de 1979 y hacer de ella un grandioso beat'em up. Y en Rockstar los tienen.





Wild Arms 3

ROL | 14,99 € | SONY

Esta serie rolera ambientada en un lejano Oeste con no pocos toques fantásticos ha tenido 6 entregas. Ésta es la primera de PS2.

ENTREVISTAMOS A DOS ACTRICES QUE HAN PRE

HORIZON ZERO DAWN™

LA VOZ DE **BELADGA** ES....

Dafne Fernández

Esta actriz y bailarina es conocida principalmente por su papel en la serie de TV "Un Paso Adelante" (2002-2005), aunque ha participado también en "Los Serrano" (2008), "Tierra de Lobos" (2010-2014) y "Chiringuito de Pepe" (2014-2016). También ha trabajo en cine, en películas como "Goya en Burdeos" (1999), "Juego de Luna" (2001), "La caja 507" (2002) o "Perfectos desconocidos" (2017).
En Horizon: Zero Dawn presta su voz a Beladga, uno de los personajes secundarios más interesantes de la trama. Nunca había trabajo en doblaje y menos en videojuegos. Aquí nos cuenta cómo ha sido la experiencia.

Nunca habías trabajado como actriz de doblaje… ¿Qué te ha parecido la experiencia?
La experiencia ha sido increíble, una de las mejores de mi carrera. Poder transmitir sólo con la voz intenciones, emociones... ha sido maravilloso

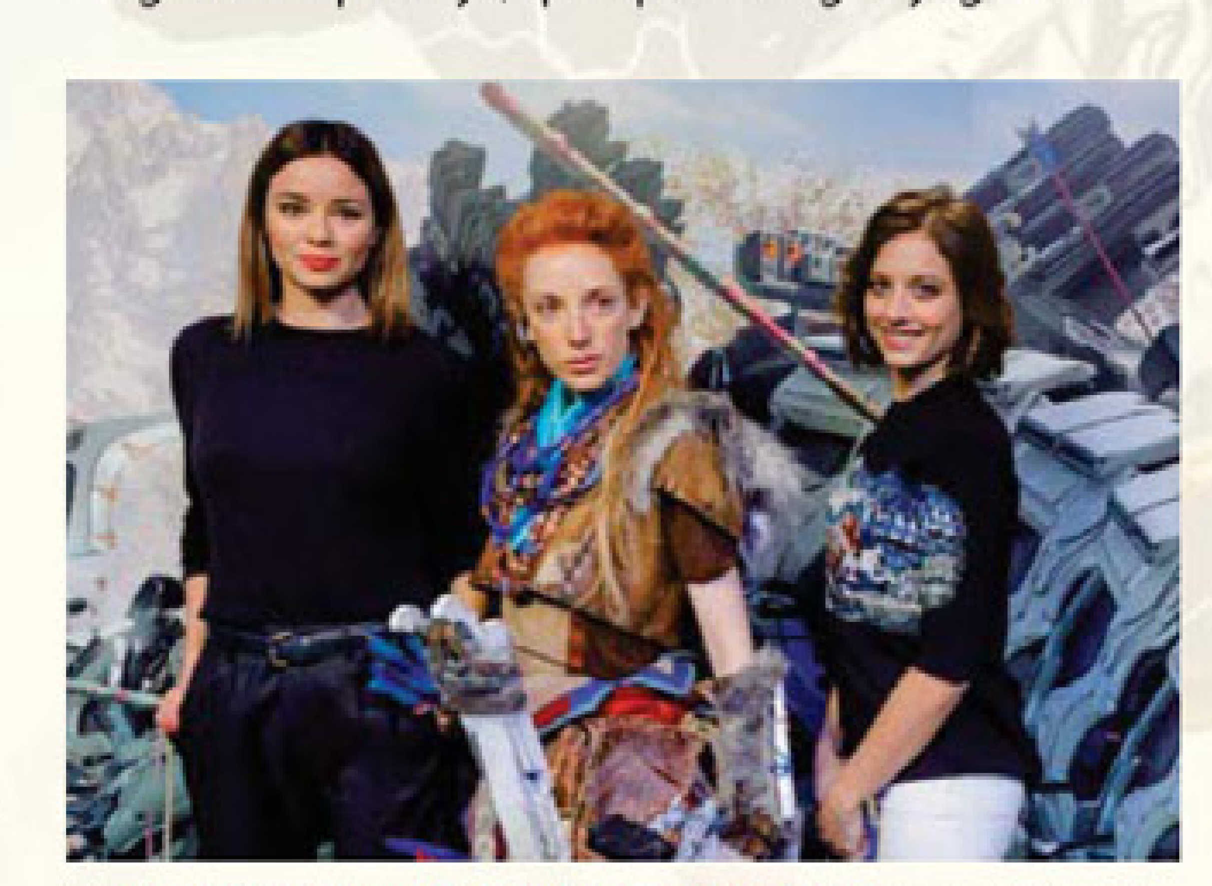
¿Qué es lo que te ha resultado más difícil?
Lo más difícil fue no ver imágenes, no poder encajar la voz en una boca sino tener que hacerlo en una onda de sonido. Suerte que tuve el mejor director, Emilio.

¿Qué opinas de Beladga, tu personaje en el juego? ¿Qué crees que le has aportado?
Beladga es una mujer increíble, con carácter, trabajadora pero veremos también su lado más vulnerable. Y creo que le he aportado, ese nervio, esa chispa tan míos.

¿Has qué punto crees que es importante un buen doblaje en un videojuego?
Hasta el punto de mantenerte metido en el juego o sacarte de él.

¿Te gustaría repetir la experiencia en otro videojuego? ¿Qué es lo más te ha gustado?
Desde luego. Me gustaría resarcirme con algo más largo porque esto me supo a poco. Poder dar vida a un personaje en un videojuego es un sueño hecho realidad. Y me ha gustado ser parte de este arte, el mundo de los videojuegos.

¿Has probado ya *Horizon: Zero Dawn*? ¿Qué opinas del juego?
Sí, ya lo he probado ¡y es un vicio! Me encanta la historia, la estética y me gusta que puedas elegir tu propia misión. Me parece un juegazo, a la altura de los grandes. ¡Te dejo, que quiero seguir jugando!


Durante la presentación *Horizon: Zero Dawn* ambas actrices, que se confiesan jugonas, charlaron sobre el juego.

Grandes doblajes de PlayStation España

El esfuerzo realizado por PlayStation España en el doblaje de *Horizon* no es nuevo. Casi desde los inicios de PlayStation, la compañía se ha esforzado en traducir y doblar todos juegos y, además, con doblajes de calidad, contando con actores profesionales y poniendo mucho mimo en sus producciones. Aquí van unos ejemplos.


BROKEN SWORD (1996) En una época en la que un juego doblado era un notición, PS España nos regaló este soberbio doblaje, con mención especial para Tomás Rubio en el papel de Stobbart.


HEAVY RAIN (2010). Uno de los grandes doblajes de PS España con actores de renombre (Tito Valverde y Michelle Jenner), que aportaron identidad a esta cinematográfica aventura

Doblaje de cine para un juego de película



LA VOZ DE **ALOY** ES....

Michelle Jenner



Esta actriz barcelonesa interpreta a Aloy, la formidable heroína de *Horizon: Zero Dawn*. Pero su carrera viene de más atrás. Ha trabajado para cine, TV y ha participado en múltiples doblajes, tanto de películas como de videojuegos. La fama le llegó con la serie "Los Hombres de Paco" (2005-2010) y la consolidación con "Isabel" (2012-2014), donde interpretó a la reina Isabel I, papel que repitió en un episodio de "El Ministerio del Tiempo" (2015) y en la película "La Corona Partida" (2016). Como actriz de doblaje, ha participado en películas como "Atrapa la bandera" y "Las Aventuras de Tadeo Jones", "La Bella y la Bestia" (la voz de Chip) y va a ser Bella en la nueva película. Además, en *Heavy Rain* interpretaba a Lauren Winter, una de las madres que pierde a su hijo a manos del asesino del Origami. Esto es lo que nos cuenta de su participación es el doblaje de *Horizon: Zero Dawn*.

Eres actriz y has trabajado en el doblaje de videojuegos y películas de animación... ¿Qué es lo más difícil de doblar un juego como *Horizon*? ¿Es más o menos difícil que una película?
Llevo dedicándome al doblaje desde los seis años, he trabajado en muchísimas películas y series, pero nunca había hecho un trabajo tan extenso como éste. Han sido muchísimas horas de grabación (unas 80) y eso supone un cansancio. Pero también lo he disfrutado mucho. La historia de Aloy es apasionante y... ¡estaba todo el rato deseando saber qué era lo siguiente que le iba a ocurrir!

¿Qué te ha parecido Aloy, tu personaje en *Horizon* y protagonista de la historia?
Me ha encantado, es una guerrera valiente, luchadora y totalmente autosuficiente. Un personaje femenino completo con un profundo anhelo que consigue que en ningún momento sea superficial.

¿Hasta qué punto crees que es importante un buen doblaje en un videojuego?
Mucho, igual que en una película. En el doblaje, lo mejor que puede ocurrir es que el espectador se olvide completamente de ti. Que le encaje la voz hasta tal punto que no le llame la atención. Que se cree una simbiosis entre la imagen y la voz.

Tras *Horizon* y *Heavy Rain*... ¿te gustaría seguir trabajando en doblaje de videojuegos? ¿Qué es lo que más te gusta?
Por supuesto, me encanta y como jugadora que soy me parece un lujazo poder trabajar en proyectos tan grandes como éste. Se le añade más creatividad cuando a quien te enfrentas es a un personaje de animación. Aunque el proceso de grabación es más difícil, ya que en contadas ocasiones cuentas con la imagen del juego para guiarte. La mayoría de las veces tan solo tienes la onda de audio original, a la que tienes que ceñirte.

Has probado ya *Horizon: Zero Dawn*? ¿Qué opinas del juego?
¡¡Todavía no, lo estoy deseando!! Justo hoy acaba de salir así que hoy es el día :)



UNCHARTED. Cualquiera de las entregas de la saga da muestra de la gran labor de doblaje de este juegazo, con el impagable Roberto Encinas en el papel de Nathan Drake en todas las entregas.





OTROS HITOS. Es difícil resumir aquí todos los grandes doblajes realizados por PlayStation España. Merecen un recuerdo especial *The Last of Us, God of War, Ratchet & Clank...* ¡Y se agradece!



ENTREVISTA A...

KAZUTOKI KONO

PRODUCTOR DE ACE COMBAT 7

"*Ace Combat 7* es una vuelta a las raíces"

Hablamos con el productor de *Ace Combat 7* sobre las novedades de esta entrega, que supondrá un regreso a los orígenes de la serie y que promete dar mucho juego con PlayStation VR.

¿Por qué habéis decidido volver a las entregas "numeradas" con *Ace Combat 7* tras unas cuantas que no estaban numeradas?

La razón principal son los fans. Desde 2007 nos hemos centrado en varios aspectos de *Ace Combat*, desde la mecánica del juego a su modelo de negocio. Por ejemplo, con *Ace Combat Infinity* tratamos de ver si los usuarios preferirían un modelo "free to play" con microtransacciones. Pero los jugadores nos estaban pidiendo durante años una nueva entrega en la serie oficial numerada y nos sentimos obligados a responder a esta llamada.

¿Cuándo empezaste a idear *Ace Combat 7* y qué dirección quieres imprimirle al juego?

Nunca he hablado de ello pero lleva en mi cabeza desde 2014. Por aquel entonces ya quería crear un juego así de realista, pero en aquellos años estábamos volcados en PS3 y sus limitaciones técnicas no me permitían hacer un juego con el nivel de realismo que quería. Entonces empezamos a explorar el modelo "free to play" con *Ace Combat Infinity*, mientras seguía acumulando ideas para *AC7*. Y la dirección principal es volver al "core", a la experiencia de los *Ace Combat* "canónicos", que es el "feedback" que hemos recibido de los fans.

¿Qué elementos de los juegos previos podremos encontrar en *Ace Combat 7*?

Aprendimos un montón de los desarrollos previos. Por ejemplo, la experiencia de *Ace Combat: Assault Horizon Legacy* de 3DS en cierto modo sirve como base para el modo VR de *AC7*. Y los elementos de personalización de *Ace Combat Infinity* también nos han servido de experiencia para implementar una característica similar en *AC7*.

¿*Ace Combat 7* apostará más por los combates aéreos cercanos o la idea es plantear batallas más realistas desde la distancia?

AC7 será una vuelta a las raíces, así que volverán las espectaculares batallas de los primeros *AC* numerados. No habrá otro simulador de combate aéreo como el nuestro en el mercado. Pensamos que si hacemos la acción más arcade y directa, llegaríamos a más gente pero con *Assault Horizon* limitamos la libertad del jugador y con AC7 no queremos eso. Queremos que los jugadores puedan combatir cómo y dónde quieran. Así que volverán las batallas "a corta distancia" de los primeros *AC*.

¿Hasta qué punto podremos personalizar los aviones? ¿Los aviones "invisibles" podrían llegar a ser inalcanzables?

Podrás personalizar tu avión favorito hasta cierto punto, porque cada jet tendrá sus límites. No habrá ningún avión inalcanzable porque eso rompería el equilibrio del juego. Las distintas mejoras (misiles de larga distancia, ser indetectable puntualmente en los radares enemigos...) se compensarán unas con otras.

¿Volveremos a ver misiones centradas en helicópteros?

Los helicópteros sólo aparecieron en *Assault Horizon* y, debido a que queremos que *AC7* se convierta en la mejor entrega canónica de la franquicia, no habrá helicópteros en este juego. Es un poco decepcionante, lo sé. Y a mí me encantan. Pero con *AC7* queríamos volver a las raíces, a la experiencia clásica de los primeros, y por esa razón no los hemos incluido.

"En *AC: Assault Horizon* limitamos la libertad del jugador y con *AC7* no queremos eso. Queremos que los jugadores puedan combatir cómo y dónde quieran. Habrá que prestar más atención al entorno".

¿*Ace Combat 7* compartirá el mismo mundo geopolítico de los anteriores?

Ace Combat 7 se ambienta en el mismo mundo de *AC4, AC5, AC0* y *AC6*. El director de la película de animación "En este Rincón del Mundo", Sanao Katabuchi, escribió el guión de *AC4* y *AC5* y también se encarga de éste. Para las cinemáticas tenemos a Itomi Kosuke, que ya se encargó de esta parcela en *AC4, AC5* y

Surcando los cielos desde la primera PlayStation

La serie *Ace Combat* ha estado muy ligada a las consolas de Sony desde sus inicios, aunque ahora es multiplataforma.



El primer *Ace Combat* ya apostó por encarar los simuladores de combate aéreos desde un punto de vista arcade.

Ace Combat 7 introducirá novedades como poder usar las nubes para hacer emboscadas.

Los diferentes modelos reales de aviones estarán detallados al milímetro.

La serie *Ace Combat* despegó en 1992 en los salones recreativos, con un mueble que recreaba la cabina de un F-16. Tres años después llegaría la versión para PSone, que en occidente no se llamó *Ace Combat* sino *Air Combat*. Desde sus inicios, la serie siempre se caracterizó por encarar los simuladores de combates aéreos desde un punto de vista bastante arcade, mezclando elementos reales y ficticios. La consola gris de Sony albergó un total de tres entregas de la serie y PS2 tuvo otras tantas, todas ellas exclusivas y numeradas (aunque en su versión europea a los tres juegos de PS2 les quitaron la numeración, dejando sólo los subtítulos).

Después llegaron varias entregas portátiles, tanto para consolas de Nintendo como para PSP. Sorprendentemente, en 2007 la serie decidió cambiar de aires y volar hacia la competencia. *Ace Combat 6* fue exclusivo de Xbox One y la primera entrega de la saga en incluir modos online. Después de un par de entregas para iPhone, *Ace Combat* se volvería multiplataforma con *Assault Horizon*, que además tuvo una versión para 3DS subtitulada *Legacy* que, cómo no, exhibía gráficos en 3D. La última entrega lanzada hasta la fecha es *AC Infinity*, que exploró la fórmula "free to play" con micropagos. Y este año, vuelta a los orígenes con *Ace Combat 7*.

AC0. Y hemos contactado con Hibiki Yoshizaki de Studio Khara (responsables de las secuelas de "Evangelion"), como director. Sabemos que a los fans les gusta mucho nuestra narrativa y nuestras cinemáticas y así que no podemos conformarnos con menos.

En otras entregas de *Ace Combat*, los "buenos" pilotan aviones occidentales mientras que los "malos" pilotan aviones rusos. ¿Esta tendencia se mantiene en *Ace Combat 7*?

En este mundo que hemos diseñado hay dos bloques: Oriente y Occidente. Y esto no cambiará en *AC7*. Pero en la historia que ha escrito Katabuchi no hay "malos". Cuando descubras sus secretos, te darás cuenta de que todo depende del punto de vista con que se mire.

En el juego aparecerán localizaciones rusas. ¿No temen que los jugadores rusos puedan sentirse algo molestos al ser presentados como "el enemigo"?

Tenemos también el feedback de los jugadores rusos e incluso yo he estado allí. En *AC4* había aviones rusos muy emblemáticos y eso gustó a los jugadores de allí. Es como Darth Vader. Es el malo, pero definitivamente mola más que Luke.

Últimamente *Ace Combat* se ha hecho famoso por sus jefes finales: enormes acorazados, submarinos, cohetes... ¿Está siendo difícil innovar en este sentido?

Masato Kanno es el responsable. También lo fue en *AC4* y *AC5*. Cuando empezamos a trabajar en *AC7* le pregunté al equipo qué jefes podríamos incluir y me sorprendió encontrar tantas ideas. ¡El portaaviones de la demo es sólo el principio! Pero no sólo sorprenderán por su diseño, sino también por las formas de derrotarlos.

¿Quieres decir que habrá distintas formas de derrotar a los jefes dependiendo del avión?

Dependerá en parte de las armas que tengas equipadas. Pero no quiero que los jugadores estén limitados por el tipo de avión que usen. Cualquier jefe final podrá ser derrotado por cualquier tipo de avión que pilotemos.

¿Qué tipo de elementos habéis incluido en *Ace Combat 7* que fue imposible incluir en anteriores entregas por las limitaciones técnicas que comentaste antes?

Las nubes ahora son en 3D y son mucho más realistas. No son un mero elemento decorativo sino que tendrán una función importante dentro del juego. Ahora podremos usar una formación de nubes para, por ejemplo, ocultarnos de un avión enemigo y atacarle por sorpresa. Pero a veces volar entre las nubes no será la mejor solución, ya que podríamos acabar dentro de una tormenta. En anteriores *AC* nos limitábamos a pilotar y combatir pero ahora, además, habrá que prestar más atención al entorno.

Hablando de esto, ¿vais a implementar más condiciones atmosféricas, como tifones?

Estamos considerándolo. Lo probamos en un programa de simulador de vuelo comercial. *Ace Combat 7* es un videojuego y, como tal, sus aviones no se rompen fácilmente, pero quiero que los jugadores sientan que pasar por un tifón no es una buena idea...

Hay gente que sufre mareos cuando juega con PlayStation VR. ¿Cómo piensas abordar esta cuestión en *Ace Combat 7*?

Hemos estado experimentando con PlayStation VR durante un año, más o menos. Mis equipos han trabajado en dos juegos que explotan esta tecnología, *Summer Lesson* e *Idolmaster VR*, con lo que ya tenemos experiencia en este campo. Personalmente creo que la clave para no marearse está en anticipar el movimiento, en saber lo que va a pasar antes de que realicemos la interacción. El movimiento de un avión no es parecido al de un coche. Los jugadores que entiendan el movimiento o la dinámica de un avión serán poco propensos a sufrir mareos y lo disfrutarán con PlayStation VR. Pero si piensas que no, puedes disfrutar de *Ace Combat 7* como si fuera un *Ace Combat* "tradicional".

Habéis anunciado que *Ace Combat 7* saldrá también en PC. ¿Será compatible con otros dispositivos de realidad virtual como Oculus Rift o HTC Vive?

No tenemos planes para ello. El modo VR de *Ace Combat 7* lo estamos desarrollando exclusivamente para PlayStation VR.

Daniel Acal
@daniacal



El crédito es para quien se lo merece

Hay estudios que se han ganado a pulso, con su trabajo y su talento, que confiemos en ellos con los ojos cerrados. Que con cada anuncio o avance de su próximo proyecto nos ilusionemos como niños. Porque sentimos que tenemos la certeza de que van a volver a brindarnos otra obra maestra. Porque ya lo han hecho en el pasado. ¿Cómo no confiar en Naughty Dog después de los *Uncharted* y *The Last of Us*? ¿Cómo no van a estar los fans de *Mass Effect* entusiasmados con *Andromeda* después de la tremenda epopeya espacial que supuso la primera trilogía, que se ha convertido ya en un clásico de la ciencia-ficción cuyas dimensiones trascienden incluso los límites del propio videojuego?

Rockstar es otro sello que se ha ganado a pulso nuestra confianza gracias a sus éxitos del pasado. Por eso, todos estamos deseando conocer nuevos detalles sobre *Red Dead Redemption 2*. Nosotros, los jugadores, y también las compañías. Porque ninguna compañía quiere competir en las tiendas contra lo nuevo de Rockstar y estoy seguro de que la fecha de lanzamiento de *Red Dead Redemption 2* va a condicionar más de un plan de marketing de este año. Bueno, de este año o del que viene. Porque yo sigo teniendo la sensación de que puede retrasarse, una sensación fundamentada también en experiencias pasadas. Es cierto que Rockstar va a su aire y el hecho de que no hayan dicho NADA desde el pasado mes de octubre que se anunció el juego, no significa que vaya a retrasarse. Pero los precedentes, y el hecho de que ya no cuenten en sus filas con Leslie "The Benz" Benzies, no me invitan al optimismo en este sentido. Benzies fue uno de los artífices de que la serie *GTA* haya llegado tan alto, y cuenta la leyenda que el mismísimo Sam Houser (jefazo de Rockstar) le pidió ayuda para llevar a buen puerto el primer *Red Dead Redemption* cuando el desarrollo del juego estaba bastante atascado. Pero como el crédito es para quien se lo merece, confío en que al final serán capaces de completar un juego a la altura de las expectativas.

Por otro lado, hay estudios que son capaces de lo mejor y de lo peor, por increíble y extraño que parezca. Es el caso de Platinum Games. Con precedentes como los *Bayonetta*, teníamos todos los motivos del mundo para soñar con *Nier: Automata*, aunque sus últimos juegos, especialmente *Mutantes en Manhattan* (una gran oportunidad perdida para hacer otro grandioso beat´em up con las Tortugas Ninja como protagonistas) y la cancelación de *Scalebound* en Xbox One, pudieran hacernos dudar. Afortunadamente, *Nier: Automata* sí ha estado a la altura de las expectativas y del prestigio que este equipo se ganó cuando formaron Clover Studio (podéis leer su historia en la sección Retroplay de este mismo número).

Y así, llegamos al estudio del que yo venía a hablaros aquí hoy: Guerrilla Games. ¿Qué podíamos esperar de *Horizon: Zero Dawn* viniendo de los creadores de *Killzone*? Reconozco que yo mismo tenía mis dudas cuando mostraron por primera vez *Horizon* en el E3 de 2015. Recuerdo que pensé: "que bonito y que buena pinta, pero seguramente será un juego impersonal, sin alma… como los *Killzone*". Seguramente hayamos sido un poco injustos con los *Killzone*, ¿verdad? Tenían serios problemas de carisma, sí (¿alguien recuerda cómo se llamaban sus protagonistas?), pero todos han sido juegos como mínimo notables y que en general han funcionado muy bien en cuanto a ventas. Pero, por alguna razón, los Helghast no han terminado de colocarse a la altura de Kratos o Nathan Drake en el Olimpo de los personajes PlayStation. Al primer *Killzone* le tocó bailar con la más fea, ya que en 2004 Sony necesitaba un "shooter propio" para competir con *Halo*, la joya de la corona de Microsoft y de su Xbox. Y sin ser ni mucho menos un mal juego, le pesó mucho la etiqueta que le pusieron de "Halo killer".

Sony se equivocó más todavía con *Killzone 2*, presentándolo en el E3 de 2005 con una puesta de largo tan espectacular que después tuvieron que reconocer que aquello no era juego real sino un vídeo renderizado. Cuando llegó a las tiendas en febrero de 2009 fue un éxito de crítica y ventas… pero todo el mundo lo recuerda por el "engaño" de aquel E3. Bueno, al menos de éste se acuerda alguien, porque *Killzone 3* y *Shadow Fall* tampoco es que hayan pasado a formar parte de los anales de la historia del videojuego precisamente... Pero con *Horizon: Zero Dawn*, Guerrilla sí ha logrado ganarse el prestigio y el estatus de "estudio puntero" que durante tantos años se le ha cuestionado. Una nueva IP que huele a franquicia de éxito (en Sony ya se están frotando las manos con esto) y que estoy seguro de que nos va a dar muchas alegrías en los próximos años.

HAY ESTUDIOS QUE SE HAN GANADO NUESTRA CONFIANZA CON SU TRABAJO Y SU TALENTO. TRAS *HORIZON*, GUERRILLA ES UNO DE ELLOS.



Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

La paradoja de lo digital

Muchas compañías cierran en marzo su año fiscal, sus cuentas de resultados. Algunas, como Activision Blizzard, adelantaron hace un trimestre algunos interesantes datos, como que el contenido digital ya supone un 88% de sus ingresos. Con "contenido digital" se refieren no a las copias digitales de los juegos, sino a los contenidos descargables (como los paquetes de mapas o skins de personajes) o, entrando en otras áreas de su negocio, a compras "in-App" en títulos como *Candy Crush*, ya sean vidas o movimientos.

No vamos a hablar de lo que mueven otros, como *FIFA* con las ventas de las cartas, que también debe ser poco... Está claro que este tipo de contenido tiene un peso específico cada vez más importante dentro de las compañías y raro es el que no apuesta ya por este modelo de negocio. Lo que contrasta, curiosamente, con lo poco que se siguen vendiendo los juegos en formato digital. La cuota ha crecido y, aunque varía según la compañía y el título, puede suponer ya un 15-30% respecto a las ventas totales (incluyendo el físico). Imagino que la subida se deberá a opciones cada vez más extendidas como compartir las cuentas. Total, así una novedad sale a 35 euros "por cabeza".

Las razones que alegan algunas compañías, para que los juegos en formato digital no crezcan al mismo ritmo, son muchas y muy variadas, y van desde que no es posible realizar transacciones con dinero en efectivo, al imperativo de necesitar de una buena conexión a Internet, espacio en el disco duro para almacenarlo o la imposibilidad de acudir al mercado de segunda mano. Razones todas ellas muy lógicas, según el público, las franjas de edad o incluso el territorio... Aunque se olvidan de destacar que todas las plataformas han puesto remedio a algunos de estos males, como poder canjear el dinero "real" por códigos con crédito virtual (o que los juegos en físico se instalan también en el disco duro).

Que sí, que es una tontería, que puedo dejar la consola encendida e irme a hacer otra cosa... pero sinceramente creo que todo el proceso ni resulta cómodo, ni ventajoso, ni ofrece ganancias extra. Los precios son los mismos con el agravante de no poder venderlo para recuperar la inversión o incluso más caros, si considero que no hay soporte físico de ningún tipo, que la electricidad y el desgaste de la consola en el proceso de descarga lo asume el usuario, como el coste de la banda ancha (y paro ya, que mi mente de gestor sale a flote).

EL CONTENIDO DIGITAL DE ALGUNAS COMPAÑÍAS SUPONE YA EL UN 88% DE SUS INGRESOS

Reflexionaba sobre estos datos cuando instalaba *Nier Automata* con un código digital del juego. Más de 43 GB "de nada". El problema no es del juego o de lo que ocupa, sino de todo el sistema "digital". En casa tengo una conexión de 200 MB y, en teoría, esos 43 GB deberían bajar a toda pastilla. Pues bien, no sé si fue porque entré en una hora punta o con mayor demanda, pero lo cierto es que salvo picos contados, PSN fue incapaz de permitirme descargar al tope de mi ancho de banda. Puede que tardara una o dos horas en completar la descarga, no demasiado si me pongo en la piel de la gente que aún tenga en casa conexiones de 20 MB o menos... pero no deja de ser ya un precio adicional a pagar por una copia digital.

No entro ya en detalles como que se me rompa el disco duro y tenga re-descargarlo o que, dentro de 15 años, o cuando sea, echen el cierre a la plataforma digital. Ha pasado con PSP y acabará pasando con PS3. Puedo realizar copias de seguridad, sí, pero de nuevo, es otro coste adicional para el usuario, que es quien debe encontrar el sitio, físico o en la nube, para guardar esos datos. Lo veo yo, y lo ve cualquiera: comprar en digital estando el físico es comprar a "fondo perdido", porque del físico siempre podré recuperar algo, sea poco o mucho. Y no sólo desde el punto de vista económico: incluso desde el sentimental, me evoca más recuerdos mirar una estantería repleta de juegos que hacer scroll en un listado digital.

¡EL PRÓXIMO TORNEO

TEK

PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA | 2 DE JUNIO

Si hay una saga de juegos de lucha 3D poligonal ligada a PlayStation desde sus inicios, esa es... *Battle Arena Toshinden*. Pero si hablamos de una saga de juegos de lucha 3D poligonal ligada a PlayStation desde sus inicios y que, además, siga cosechando éxitos en nuestros días, hasta el punto de haber vendido en torno a 45 millones de copias en toda su historia, estamos hablando de *Tekken*. Con once entregas a sus fornidas espaldas (seis de ellas canónicas), el Torneo del Puño de Hierro vuelve a ser convocado en una consola de Sony tras pasar por los salones re-

Cronología de la saga en PlayStation



11-1995 • PSONE
TEKKEN salió antes en recreativa y revolucionó la lucha. Se convirtió en todo un icono de la nueva generación poligonal.



10-1996 • PSONE
TEKKEN 2 parte de los mimbres del anterior, mejorando la propuesta con ocho nuevos luchadores.



09-1998 • PSONE
TEKKEN 3 es, para muchos, el juego que sienta las bases de la serie tal y como hoy la conocemos. Uno de los mejores.



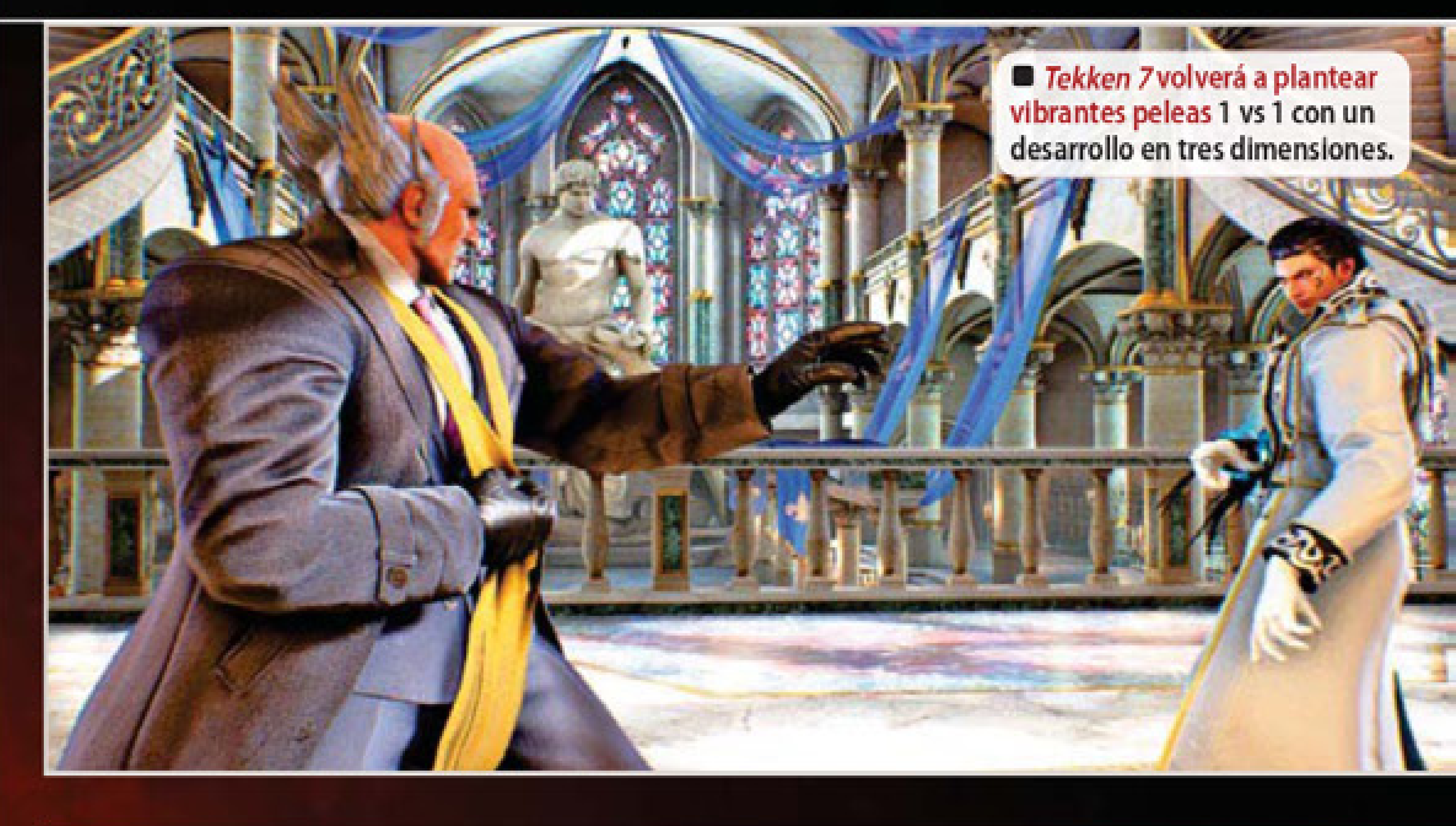
11-2000 • PS2
TEKKEN TAG TOURNAMENT estrena combates por parejas. Fue uno de los juegos de lanzamiento de PS2 (y el mejor).



09-2002 • PS2
TEKKEN 4 le da más importancia a los escenarios, que ahora son 3D de verdad e influyen, y mucho, en los combates.




Tekken 7 supone el estreno en PS4 de una de las sagas de lucha con más solera de la historia.


Tekken 7 volverá a plantear vibrantes peleas 1 vs 1 con un desarrollo en tres dimensiones.




Memorizar los combos vuelve a ser clave en un sistema de control que asigna un botón a cada extremidad.

DEL PUÑO DE HIERRO HA SIDO CONVOCADO!



Hemos tenido que esperar casi ocho años desde su última entrega numerada, pero la serie *Tekken* regresa para demostrar a sus rivales quién es el que manda en PS4 en lo que a juegos de lucha se refiere.

creativos. La historia se repite una vez más y no hay mejor persona para contárnosla que el mismísimo Katsuhiro Harada , productor de la saga desde sus inicios hasta la actualidad, que nos abrió las puertas de su estudio en Tokio para ofrecernos, en exclusiva, un avance de *Tekken 7*. La nueva entrega numerada de la serie saldrá el 2 de junio y será una versión mejorada con respecto a lo visto en recreativas hace un par de años, ya que incorporará "de serie" la expansión *Fated Retribution*, además de otros añadidos que suelen incluir en las entregas "domésticas" de *Tekken*, como un modo Historia, minijuegos, modalidades adicionales y nuevos personajes. Hablando de personajes, podemos esperar más de 30 luchadores en *Tekken 7*, aunque algunos de ellos aún no han sido anunciados.

El plantel de luchadores suele ser uno de los aspectos más controvertidos en un juego de lucha y en *Tekken 7* esto no va a ser una excepción. En palabras de Katsuhiro Harada, "hemos decidido moderar el número de personajes. Con *Tekken Tag Tournament 2* teníamos en torno a 59. Con *Tekken 7* estábamos pensando en comenzar con 60, pero nos llegó el feedback de que los usuarios novatos suelen perderse con planteles tan grandes, especialmente en *Tag 2* o *Tekken 6* porque, simplemente, había demasiados luchadores. La realidad es que en la mayoría de los juegos de lucha, si no en todos, la gente no suele usar ni a 3 ó 4 luchadores, sino que suelen restringirse a uno o dos". Así pues, veteranos de la serie como King, Kuma o Heihachi se las verán contra nuevas incorporaciones como Kazumi Mishima (la esposa de Heihachi y madre de Kazuya), Akuma (un invitado de lujo procedente de la serie »

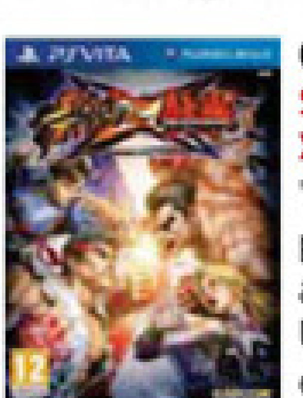
06-2005 • PS4
TEKKEN 5 supuso una cierta vuelta a los orígenes y desechó algunos de los cambios introducidos en la entrega anterior.



09-2006 • PSP
TEKKEN 5 DARK RESURRECTION llegó a PSP y PS3 con 3 luchadores nuevos, 4 nuevos escenarios y más equilibrado.



10-2009 • PS3
TEKKEN 6 ya no es exclusivo de Sony. Trajo por vez primera escenarios con múltiples niveles. También salió para PSP.



03-2012 • PS3
STREET FIGHTER X TEKKEN fue un "crossover" con personajes de ambas franquicias. Una delicia jugarlo en PS Vita.



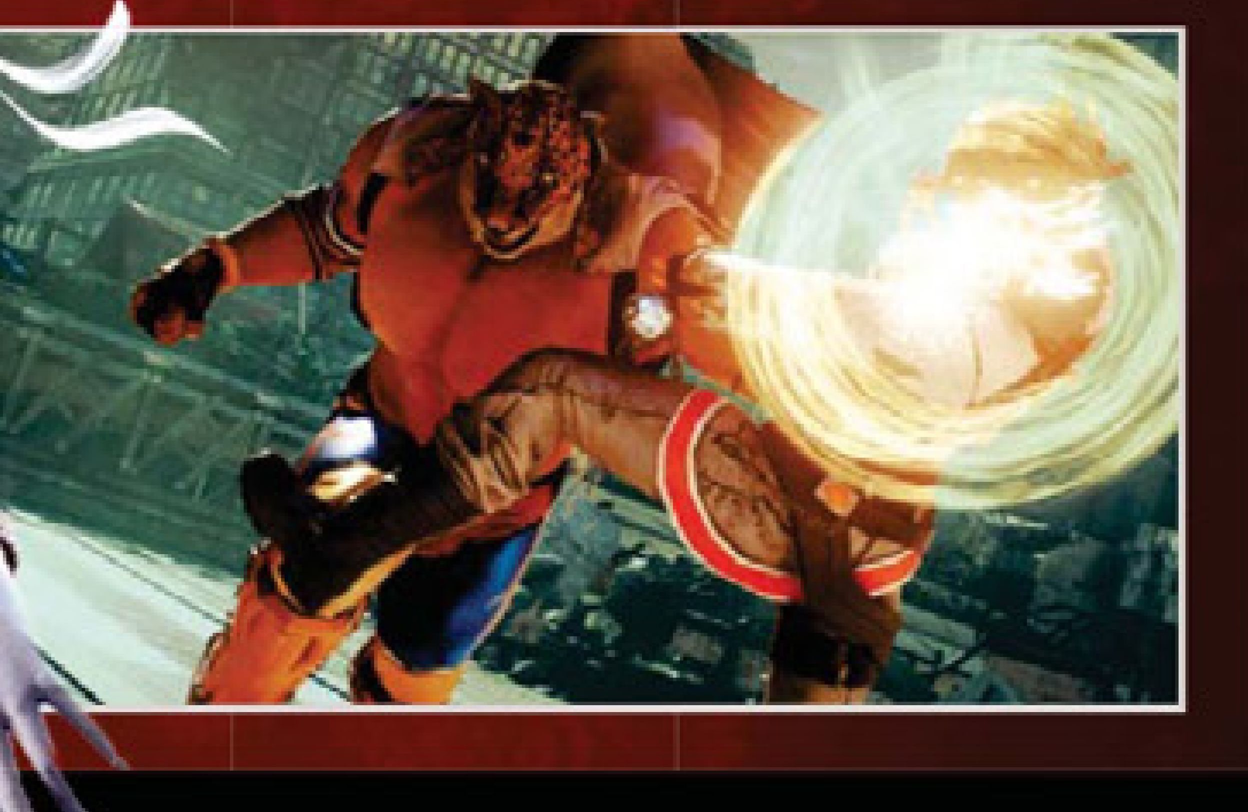
07-2012 • PS3
TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 trae más luchadores que nunca y amplia las opciones de combate en grupo más allá del 2 vs 2.



06-2013 • PS3
TEKKEN REVOLUTION fue un experimento "free to play" sólo para PS3 al igual que *Tekken Hybrid*, lanzado en 2011 y que incluyó *TTT* en versión HD.

Habrá más de 30 luchadores en *Tekken 7*, la mayoría ya conocidos y otros creados para la ocasión.

Akuma, de *Street Fighter*, es una de las gratas sorpresas que nos esperan en el plantel de luchadores.



La versión para consola es mejor que la de recreativa ya que incluye la expansión *Fated Retribution*.

***Tekken 7* incluirá más de 30 personajes, aunque este plantel se podrá expandir en el futuro mediante DLC, que se estrenan en esta entrega.**

Street Fighter) o el italiano Claudio Serafino. Eliza, la vampiresa que se estrenó en *Tekken Revolution*, será el incentivo de reserva. Y, por primera vez en la saga, *Tekken 7* incluirá un pase de temporada que incluirá luchadores y modos de juego. Una decisión nada extraña en los tiempos que corren si no fuera porque, en el pasado, el propio Harada se mostró contrario a ello. Ahora lo explica así: "con *Tekken 6* y *Tag 2*, hablé sobre esas polémicas y me estoy contradiciendo un poco ahora mismo. Dije que no había necesidad de DLC para los juegos de lucha y que los contenidos extra deberían ser gratuitos. Así lo hicimos y todo el mundo estaba encantado. Pero cuando lanzamos los juegos, la gente comenzó a pedir cambios, ajustes, mejoras... pero el juego ya estaba lanzado, se había acabado. Si añades una mejora un año después del lanzamiento, crear eso cuesta dinero. Con juegos que se disfrutan durante años, es muy difícil lanzar mejoras o contenidos extra totalmente gratis. Así pues, tuve que replantearme mi postura. Lo bueno del pase de temporada de *Tekken 7* es que nos proporciona un presupuesto a lo largo del año que permite añadir mejoras al margen de lo que va incluido en el pase de temporada. Por supuesto, también podíamos haber ofrecido DLC puntuales, pero eso implica compras aisladas. Con el pase de temporada tenemos la ocasión de proporcionar un mantenimiento prolongado del juego".

En cuanto a los combates propiamente dichos, volverán a ser 1 vs. 1 y en 3D, aunque, según Harada, han descartado algunas mecánicas del pasado buscando más diversión y ponérselo un poco más fácil a los neófitos. "En

HABLAMOS CON **KATSUHIRO HARADA**

"Soy consciente de que cada vez elevamos más el listón"

Charlamos con el artífice de la serie *Tekken* desde su inicios hasta la actualidad y nos comenta sin tapujos tanto errores del pasado como las dificultades en el desarrollo de esta prometedora entrega con la que quiere convencer a neófitos y a fans.

KATSUHIRO HARADA
Productor de *Tekken 7*

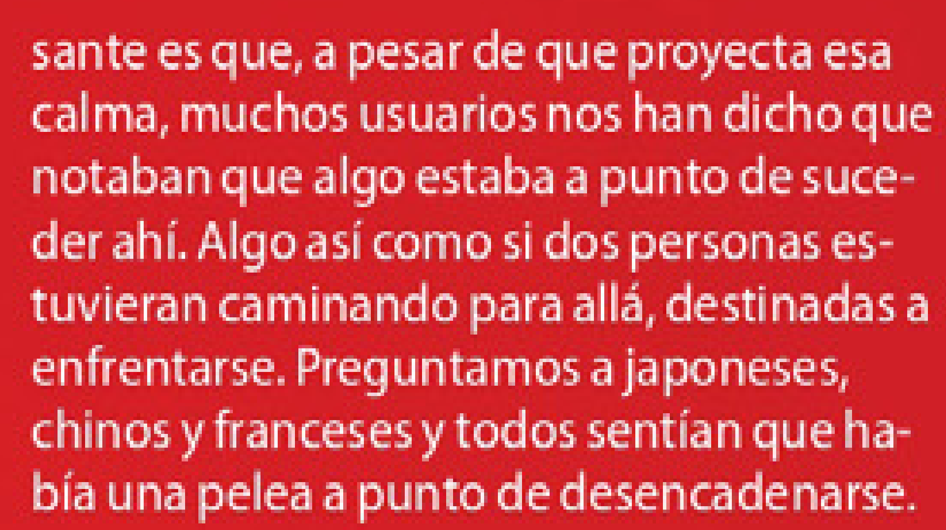
¿Qué lecciones aprendisteis con *Tekken 6* que os hayan servido para mejorar en *Tekken 7*?
En *Tekken 6* quisimos incluir demasiado contenido. Condensamos todo lo que habíamos hecho en el pasado en un solo producto, incluidos sistemas de lucha y personajes. Lo hicimos así con la intención de responder a las expectativas de los fans, pero creo que fue muy infantil pensar así. Invertimos muchos recursos y dinero en ello y conseguimos contentar a nuestro público más fiel al principio. Pero con el paso del tiempo se nos criticó por acumular tanto, porque si algo no funcionó bien en entregas previas, aquí tampoco lo iba a hacer. *Tekken 7* da una sensación más fresca y esto se debe a que descartamos mucho material antiguo.

¿Crees que ello ayudará a que nuevos jugadores se inicien en *Tekken*?
Estoy seguro de que será así. La franquicia se había vuelto algo intimidante al mantener tantas dinámicas de las entregas clásicas. Si los usuarios no entienden alguna faceta y no tienes forma de explicársela, el resultado no funcionará. Por ejemplo, si estás en el suelo, deberías ser capaz de ponerte de pie sin problema. Si no están muy acostumbrados a juegos de lucha uno contra uno o no saben bien cómo funcionan, tienden por instinto a moverse lateralmente mientras aporrean los botones y, en *Tekken*, eso lleva a que ejecutemos una voltereta lateral. El rival no paraba de golpearlos mientras ellos no hacían nada más que dar volteretas. Los usuarios nuevos de *Tekken 7* no se enfrentarán a esas situaciones. No se darán cuenta de cómo hemos cambiado para hacerlo más accesible, pero creo que hemos mejorado si comparas el resultado con las entregas del pasado.

¿Cómo habéis diseñado los escenarios en esta ocasión? ¿Os pusisteis de acuerdo para alguna temática específica?
La historia que queremos contar ha resultado crucial, ya que necesitamos que los escenarios se correspondan con los pasajes que vamos a representar. Una palabra clave sería "clímax". Queremos que el jugador note que algo se acerca a su conclusión, simplemente mirando el escenario. Manejamos muchas ideas y estamos especialmente orgullosos del escenario del templo antiguo. No puedes discernir los años que tiene o la era en la que se construyó. Es un sitio tranquilo, semirruinoso, con nubes moviéndose al fondo. Lo interesante es que, a pesar de que proyecta esa calma, muchos usuarios nos han dicho que notaban que algo estaba a punto de suceder ahí. Algo así como si dos personas estuvieran caminando para allá, destinadas a enfrentarse. Preguntamos a japoneses, chinos y franceses y todos sentían que había una pelea a punto de desencadenarse.





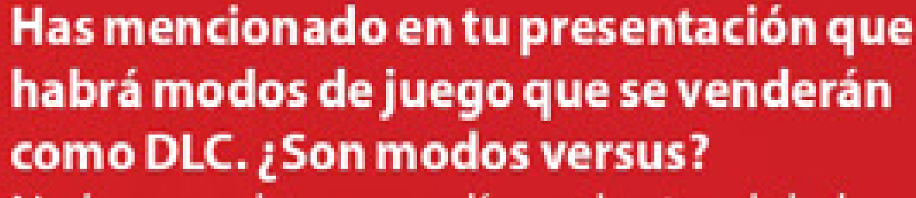


¿La potencia de las nuevas consolas os permite aportar más detalles a la lucha gracias a los escenarios?
Si miras con detenimiento los escenarios, notarás que se destruyen un montón. Son muy dinámicos en ese sentido.

¿Afecta eso a los combates?
Es un efecto puramente visual. Ahora bien, cuando el suelo se rompe o agrieta, altera ligeramente el combate y eso se puede aprovechar en los combos. Los fondos también se pueden derrumbar, pero no lo notarás al pelear. No te golpearán las piedras que salgan despedidas ni nada por el estilo.

Los fans suelen demandar la inclusión de muchos contenidos en vuestros juegos, como películas o minijuegos, y cada vez son más exigentes en ese sentido. *Tekken 6* recibió críticas por la falta de variedad en ese sentido. ¿Sentís que lo que comenzó como un acto de generosidad por vuestra parte se ha convertido en un elemento de presión?
Es así, lo sé. Esta situación se nos fue de las manos con *Tekken 5*. ¡Prácticamente, estábamos dando pie a que la gente pudiera probar entregas antiguas de *Tekken* dentro de las nuevas! No lo había mencionado aún, pero en esta ocasión podrás ver todas las escenas cinemáticas que hemos creado en el pasado. No hay mucho que podamos hacer si la gente ya da por hecho este aspecto. Soy consciente de que cada vez elevamos más el listón. No puedo hablar mucho más sobre ello por ahora, pero nos hemos asegurado de que todos se diviertan con los contenidos extra.

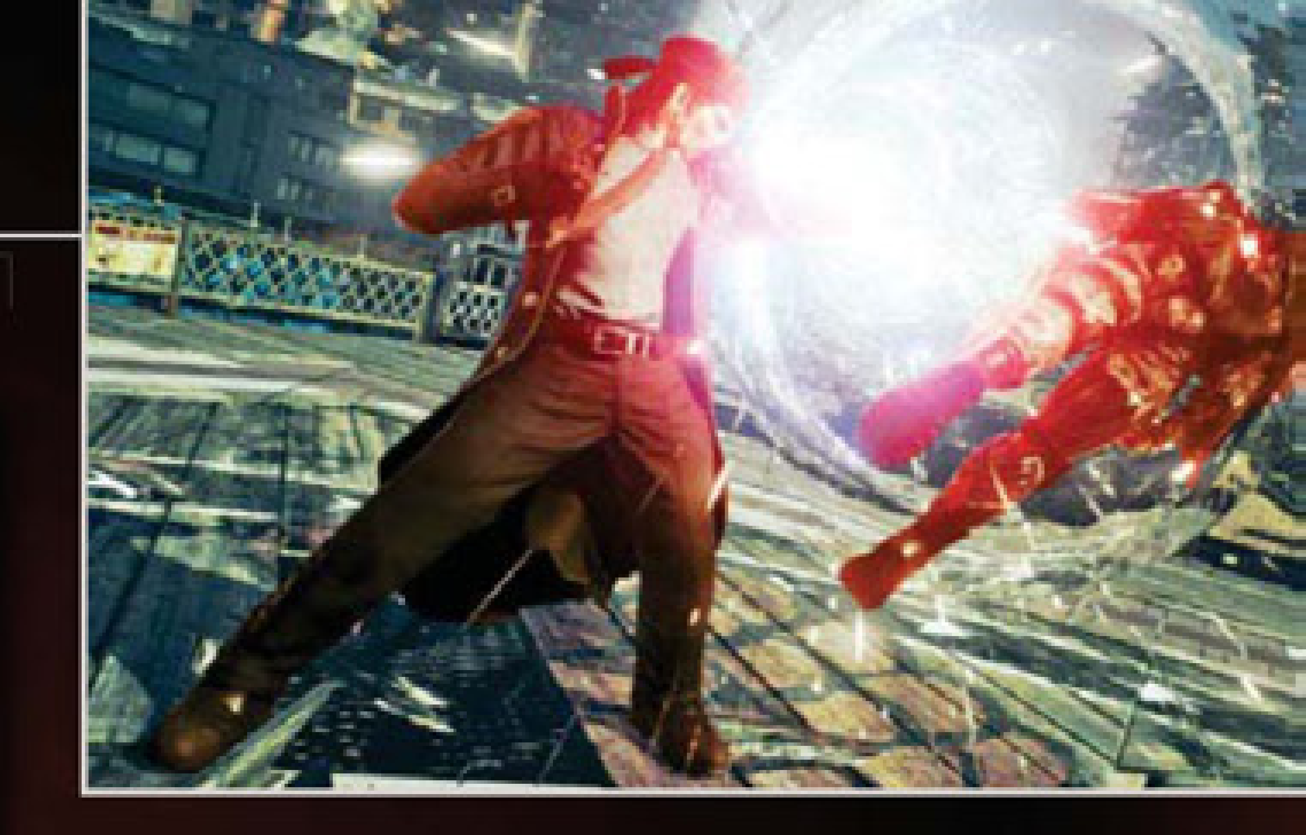
Os habéis pasado al Unreal Engine 4 para *Tekken 7*. ¿Cómo ha sido trabajar con este motor?
El Unreal nos permitió visualizar muy rápidamente nuestras ideas, así que ganamos velocidad, pero hicimos un uso muy específico de él. No basábamos todo lo que hacíamos en el Unreal Engine. A partir de ahí es cuando comenzó a volverse tedioso. Por ejemplo, usábamos ese motor para cargar todos los archivos de sistema, así que no podíamos editarlos mucho. Teníamos que pedir a Epic que los modificara expresamente para adaptarse a nuestras necesidades. Hasta ahora, lo hacíamos todo nosotros, así que nos ha resultado algo difícil, sobre todo si tenemos en cuenta que Epic no se especializa en juegos de lucha. Por lo general, dan pie a juegos en los que cargas un mapa enorme y permaneces en él unos 20 minutos, pero cuando estás en un juego de lucha presentas sesiones en las que apenas permaneces 2 ó 3 minutos en un escenario. Esto provoca que tienes que estar cargando datos constantemente. Nos preguntábamos cómo reducir esos tiempos de carga. La demo del Tokyo Game Show llegó a tardar un minuto para cargar un escenario. Ya hemos conseguido reducir ese tiempo a un tercio, en torno a 18 segundos. Así pues, el trabajo duro nos ha llevado a conseguir eso.



Has mencionado en tu presentación que habrá modos de juego que se venderán como DLC. ¿Son modos versus?
No hay modos en esa línea dentro del plan de DLC. Son contenidos muy específicos, nada crítico. Aún no hay nada definitivo, ya que aún estamos en pleno proceso de decidir qué meteremos en los DLC, pero puedes estar tranquilo.

Muchas compañías han intentado crear un juego que se amolde a los e-sports. ¿Qué opinas sobre ello? ¿*Tekken* es susceptible de entrar en ese modelo?
Creo que está muy bien que un jugador quiera pelear para convertirse en el mejor del mundo con un determinado título, pero no creo que se aplique a la mayoría de los usuarios. La mayoría de la gente prefiere picarse con sus amigos o familiares y punto. Me parece bien que *Tekken* se adentre en los e-sports, pero creo que es importante separar a los que quieren convertirse en profesionales y los que no.

Aparte de *Tekken*, ¿hay algún otro juego que te gustaría crear, especialmente en el género de la lucha?
¡Dios mío, claro que sí! Hay uno que me encantaría hacer: ¡*Samurai Shodown*! No hablo de hacer una secuela, sino un "reboot". Si me permiten hacerlo, no ahorraré en tiempo o energía. Sé que sería duro pasar por el proceso de aprobación ya que es un juego con mucha sangre, pero... ¡qué demonios! Por otro lado, no sé si lo haría en 2D o en 3D. Pero si lo hiciera, sería el mayor proyecto de mi vida.



HABLAMOS CON **DAICHI NAKAYAMA "NOBI"**

"Enseño a jugar a *Tekken* de forma profesional y participo en torneos"

Daichi Nakayama, más conocido como "Nobi", es uno de los mejores jugadores de *Tekken* del mundo. De hecho, hasta hace poco era el mejor, aunque ahora mismo ostenta la segunda plaza. Además de participar en torneos (y ganarlos), enseña a otros jugadores a jugar a *Tekken*.
Aquí nos cuenta cómo consiguió dedicarse profesionalmente a ello en un país tan distinto al nuestro como es Japón.



DAICHI NAKAYAMA "NOBI"
Jugador profesional de *Tekken*

¿Podrías decirnos cuál es tu ocupación profesional en estos momentos?
En este momento estoy patrocinado por un fabricante de Pachislot llamado "Yamasa" para ser un jugador profesional en la escena de *Tekken*. Viajo a distintos lugares, como estos salones recreativos de Namco en Sugamo donde nos encontramos, pero también en Hakata (Kyushu) u Osaka para promocionar *Tekken* y enseñar a la gente a jugar. Y además también participo en torneos, por supuesto.

¿Por qué elegiste *Tekken* en vez de otros juegos de lucha?
Cuando era estudiante tuve una mala racha y en uno de esos días entré en unos recreativos y justo en ese momento se estaba celebrando un torneo de *Tekken*. El juego me impactó muchísimo. Desde ese momento, *Tekken* se convirtió en mi vida y en mi obsesión.

¿Cómo terminaste dedicándote a ser jugador profesional de *Tekken*?
Cuando terminé la universidad, un responsable de los recreativos de Namco en Sugamo se acercó a mí y me preguntó si estaría interesado en jugar profesionalmente a *Tekken*. A partir de entonces me gano la vida jugando el juego. Incluso comencé a dar lecciones personales en Sugamo a los jugadores, ganando 2000 yenes (unos 17 euros) por hora. Lo hice durante tres años y durante ese tiempo le enseñé a miles de jugadores. Después de esos tres años como instructor de *Tekken*, decidí dejarlo y ORZ, una empresa dedicada a producir eventos en Akihabara, me ofreció su patrocinio para convertirme en un jugador profesional. Lamentablemente, esa empresa cerró. Pero otra compañía, Yamasa, me propuso lo mismo y así pude convertirme en un jugador profesional. Así llevo ya un año.



¿Cuál crees que es la diferencia que separa a los grandes jugadores de lo que son simplemente "buenos jugadores"?
Un jugador muy bueno es capaz de procesar una cantidad masiva de información durante una pelea. En la derrota o en la victoria, ese jugador aprende mucho. Por contra, hay buenos jugadores que a menudo son hábiles, pero no serán capaces de analizar la situación como lo harían los grandes jugadores.

¿Qué necesito aprender para ser un buen jugador de *Tekken*? ¿Cómo es tu método de enseñanza?
Lo primero que tienes que hacer es elegir un luchador en el que centrarte. Entonces, en el sistema de lucha de *Tekken* tienes tres niveles de ataques: bajos, medios y altos. Para empezar hay que centrarse exclusivamente en los ataques bajos y medios. Cuando te sientas cómodo con estos ataques, es hora de aprender los "counters". Y a partir de ahí, entrenar mucho para asimilar todos los conceptos.

¿Dirías que hay una gran diferencia entre *Tekken 6* y *Tekken 7*?
De hecho, sí, la hay. Tradicionalmente, en las primeras entregas, el jugador que defendía tenía una clara ventaja sobre el jugador que estaba atacando, que era quien tenía la presión. Pero a lo largo de los años esto ha ido cambiando y cada vez se da más importancia al juego de ataque, supongo que para potenciarlo. Un detalle muy revelador al respecto es que en el pasado se podía evitar un ataque fuerte con sólo moverte hacia los lados. Y ahora esto ya no es posible o, al menos, no es tan fácil. También, en el pasado, los jugadores eran mucho más técnicos, o esa es mi percepción al menos. A menudo, con movimientos "pequeños" se podía ganar el combate. Ahora, los jugadores tienen cada vez más tendencia a utilizar ataques poderosos. Y como la defensa cada vez se potencia menos, pues cada vez hacen más daño y por lo tanto esta tendencia va en aumento.

***Tekken* tiene un plantel de luchadores enorme. ¿Cuáles son los más poderosos en tu opinión?**
Este es un punto de vista personal, por supuesto, pero creo que los más poderosos son, en mi opinión, Devil Jin, Xiaoyu, Brian, Steve y Dragunov. Todos ellos ofrecen un grandísimo potencial en su estilo de lucha y un catálogo de movimientos realmente intimidante que ofrece múltiples posibilidades en los combates. Por ello, además, son algunos de los luchadores más utilizados.





Pudimos charlar con distintos integrantes del estudio que trabaja en *Tekken 7*, en Tokio.

los *Tekken* antiguos, si estabas en el suelo y tu rival sabía lo que hacía, podía rematarte ahí mismo, sin darte oportunidad de levantarte. En *Tekken 7* hemos descartado eso. Considero que un juego de lucha es divertido cuando estás de pie, así que ser derribado ya no penaliza tanto como en el pasado". Eso sí, también volverán algunas de las mecánicas que mejor funcionaron en las entregas previas, como el modo Rage (en el que nuestros golpes causarán más daño a medida que nos vamos quedando sin vida) pero potenciados con nuevos sets de movimientos, en este caso los llamados Rage Art (que nos permitirán darle la vuelta una situación desesperada con un solo golpe, un recurso diseñado para jugadores nuevos ya que es muy fácil de activar) y Rage Drive (para usar dentro de un combo, por lo que, a diferencia del anterior, está pen-





■ El motor gráfico Unreal Engine 4 asegurará las peleas más espectaculares.



■ Además del modo Historia, *Tekken 7* ofrecerá torneos Online, modo Entrenamiento, una Galería con todas las secuencias de todos los *Tekken*...



■ No habrá transiciones entre las secuencias de vídeo y los combates. Un detalle que nos gusta mucho.

Diseñando luchadores



■ Akuma es un personaje de *Street Fighter* pero Capcom les dio plena libertad para "adaptarlo".

¿Alguna vez os habéis preguntado cómo se diseñan los personajes para un juego de lucha? Hablamos de ello con algunos componentes del equipo de desarrollo de *Tekken 7*. Para Tomoko Odashima (Lead Character Director), "lo primero es fijarse en la nacionalidad del luchador para tratar de plasmarla en su vestimenta y en sus colores". Para Kouhei Ikeda (Game director/Development Producer), "la psicología del personaje y su estilo de lucha también influyen en su diseño". ¿Y el diseñador debe estar en contacto con otras parcelas del estudio? Yasuki Nakabayashi (Lead planner) lo deja claro: "Sí. Por ejemplo, Harada quería que Kazumi pudiese llamar a un tigre en plena pelea. Esto condiciona el diseño y necesitamos el punto de vista de un programador". En cuanto al diseño de Akuma, que procede de *Street Fighter*, Ikeda afirma que "Capcom les dio total libertad y están felices con el resultado".

La trama de fondo pondrá especial énfasis en la lucha final entre Heihachi Mishima y su hijo Kazuya. Sólo puede quedar uno.

sado para jugadores más veteranos). Y en la presentación, Harada también nos mostró otro movimiento introducido en *Fated Retribution* llamado Power Crush, con el que podremos librarnos de situaciones tan peliagudas como quedarnos acorralados en una esquina con el único coste de recibir algo de daño.

En cuanto a modos de juego, nos confirmó que en PS4 podremos contar con las opciones características de la saga, como por ejemplo modo Versus, Torneo, una renovada Galería o modo Entrenamiento. Además, incluirá la posibilidad de configurar torneos online para 8 jugadores, con opciones como, si perdemos, poder pelear contra otros jugadores que también hayan caído o ver los combates de los ganadores para no aburrirnos en las esperas. Pero la verdadera "chicha" de *Tekken 7* estará en el modo Historia, en el que peleas y secuencias de vídeo estarán perfectamente integradas (sin transiciones) y que pondrá todo el énfasis en la lucha final entre Heihachi y su hijo Kazuya. La trama de fondo promete ser muy emocionante ya que, como en la peli "Los Inmortales", sólo puede quedar uno. De hecho, el propio Harada nos contó que si hiciesen *Tekken 8*, uno de estos dos carismáticos luchadores ya no estaría presente en él, aunque "ahora mismo estamos centrados por completo en *Tekken 7* y en que los fans ardan en deseos de saber quién muere en combate". Eso sí, nosotros no podremos decidir quién vive y quién muere ya que la historia está preestablecida. Harada nos recomienda que " cuando se lance el juego, será mejor que no entréis en Youtube para evitar spoilers".
En cuanto al apartado técnico, el desarrollo va viento en popa a pesar de algunos problemillas que han tenido que solventar debido a las peculiaridades del motor que han utilizado (Unreal Engine 4) a la hora de amoldarlo a un juego de lucha (Harada nos lo cuenta en la entrevista). Pero el resultado final promete unos combates fluidos y con una puesta en escena espectacular, con unos escenarios más dinámicos y detallados que nunca. Nosotros estamos deseando que llegue el 2 de junio para que dé comienzo este apasionante torneo, en un año esperanzador para el género de la lucha.

La lucha golpeará

PERSONAJES DE MARVEL Y DC **PELEARÁN CON *TEK***



Los héroes y villanos de Marvel volverán a combatir contra los personajes más carismáticos de Capcom en otro "crossover" que promete hacer temblar los cimientos del género de la lucha en PS4.

PS4 | CAPCOM | LUCHA | 2017

Puede que *Street Fighter V* no haya sido el éxito que esperaban (aunque siguen llegando actualizaciones que lo amplían), pero Capcom no va a tirar la toalla en uno de sus géneros predilectos y en algún momento de este año nos va a brindar una nueva entrega de otra de sus grandes sagas de lucha. *Marvel vs Capcom Infinite* supondrá otro colosal "crossover" que enfrentará a superhéroes y villanos de Marvel contra una selección de conocidos personajes de juegos de Capcom. Unos combates que a simple vista podrían parecer similares a los que vimos en *Marvel vs Capcom 3* (cuya versión *Ultimate* llega también a PS4 a 1080 p, 60 fps y con una Galería mejorada) pero que tendrán sus propias peculiaridades.

Antecedentes

Marvel vs Capcom Infinite supone la sexta vez que los personajes de Marvel se enfrentan contra los de Capcom. La primera fue en *X-Men vs Street Fighter*, que salió en recreativa en 1996 (y luego en PS en 1998). Después vendría *Marvel Super Heroes vs SF* (salió para PS en 1999). Y luego ya estarían *MvC* (PS 1999); *MvC2* (en PS2 en 2002) y *MvC3* (PS3 y PS Vita, 2011).



X-Men vs Street Fighter fue el primer "crossover". Sólo tenía 17 luchadores.



MvC3 fue la primera entrega desarrolla "ex profeso" para consola, sin versión arcade.

Planteamiento de los combates

Marvel vs Capcom Infinite presentará combates por parejas como en las primeras entregas, en vez de 3 vs 3 como en *MvC2* y *MvC3*. La idea es prescindir del concepto "apoyo" y cambiarlo por "relevo". En lugar de golpes asistidos podremos alternar rápidamente a nuestros luchadores incluso en medio de los combos. Y vuelven las Gemas del Infinito.



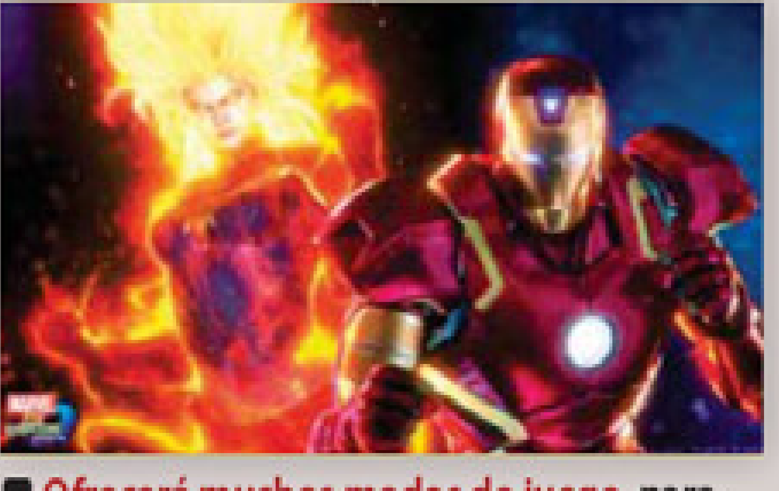
Los combates serán 2 vs 2 y podremos alternar entre ambos con total libertad.



Las Gemas del Infinito nos darán distintos poderes. Elegirás el tipo antes de la pelea.

Modos de juego y plantel de luchadores

Aparte de los modos Arcade, Entrenamiento y Misión para un jugador, contará con un Modo Historia con emocionantes cinemáticas que nos sumergirán en el centro de ambos universos mientras luchamos contra una nueva amenaza. De momento, sólo están confirmados Ryu, Morrigan, Mega Man X, Capitán América, Iron Man y Capitana Marvel.



Ofrecerá muchos modos de juego, para un jugador y en compañía (local y online).



De momento sólo están confirmados tres héroes por bando. Pero habrá muchos más.

Ya está a la venta en el Store para PS4 este genial "crossover" con 50 luchadores.

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 LLEGA TAMBIÉN A PS4

Como aperitivo antes del lanzamiento de *Marvel vs Capcom Infinite*, Capcom ha lanzado, exclusivamente en formato digital, *Ultimate Marvel vs Capcom 3*, la versión definitiva del grandioso juego de lucha de PS3, pero para PS4. Corre a 1080 p y a 60 fps. Sale por 24,99 €.

con fuerza este año

KEN 7 POR CONVERTIRSE EN EL MEJOR JUEGO DE LUCHA




PS4 · WARNER · LUCHA · 19 DE MAYO

INJUSTICE™ 2

Los personajes de DC Comics también tienen mucho que decir en esta pelea. No en vano vienen avalados por los creadores de *Mortal Kombat*.

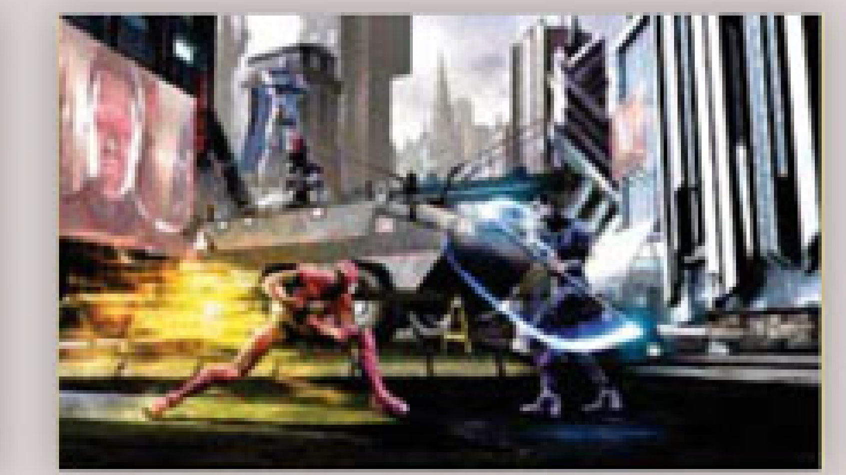
Después de parir uno de los juegos de lucha más completos que hemos visto en años (nos referimos a *Mortal Kombat X*, o mejor aún, a su edición ampliada *MK XL*), el siguiente reto para Ed Boon y su gente de NetherRealm Studios es repetir este éxito pero con los personajes de DC Comics. Algo que ya han intentado un par de veces. Eso sí, *Injustice 2* promete poner en liza ideas mucho más ambiciosas y arriesgadas, como un sistema de personalización y mejora de los luchadores muy cercano a lo que ofrece un RPG.

Antecedentes

Mortal Kombat vs DC Universe salió en 2008 para PS3. Sobre el papel tenía muy buena pinta, pero no terminó de cuajar. De hecho nos quedamos sin ver parte de su contenido adicional, que fue cancelado tras la bancarrota de Midway y la posterior compra por parte de Warner. Mucho mejor salió *Injustice: Gods Among Us*, que fue lanzado para PS3 en 2013.



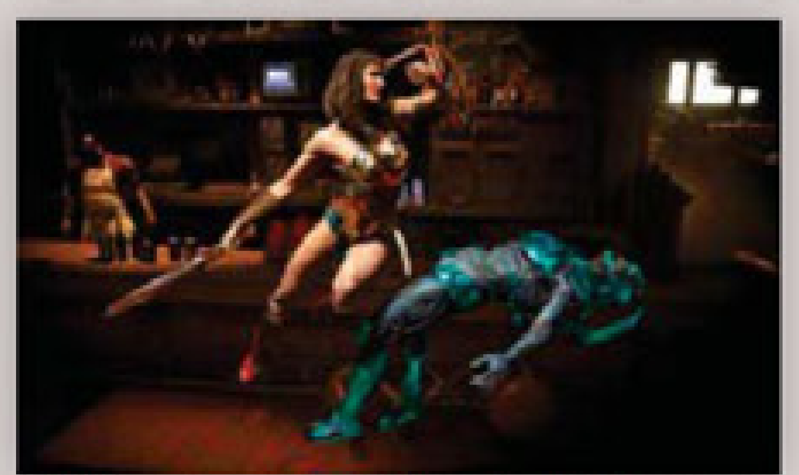
Baraka contra Joker fue una de las peleas improbables que nos dejó *MK vs DC Universe*.



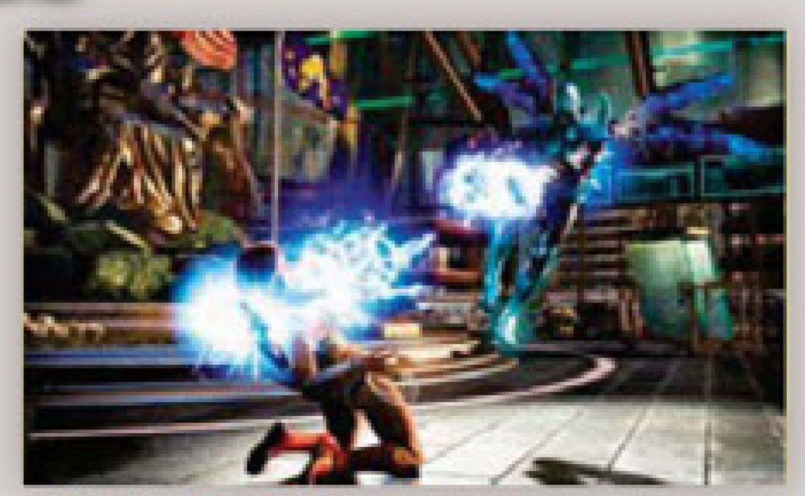
Injustice se centró en personajes de DC y como juego de lucha salió más redondo.

Planteamiento de los combates

Injustice 2 usará muchas ideas del anterior, como la interacción con el entorno o las transiciones de escenario tras un impacto. Una barra de Super nos permitirá realizar movimientos especiales, desatar el ataque definitivo y también evasivas para escapar de un combo más fácilmente. Pero la novedad más importante está en poder personalizar y mejorar a nuestro héroe.



Podemos equipar 6 tipos de objetos: para cabeza, hombros, pecho, brazos, pies y arma.



Según los objetos equipados, mejoramos la fuerza, la agilidad, la defensa o la salud.

Modos de juego y plantel de luchadores

Brainiac será el "malo" del modo Historia, que conecta con el anterior *Injustice*. Ya se han confirmado 23 personajes (habrá muchos más e incluso algunos tendrán distintos "skins"): Batman, Bane, Catwoman, Cyborg, Deadshot, Flash, Linterna Verde, Robin, el Espantapájaros, la Cosa del Pantano, Supergirl, Wonder Woman, Harley Quinn, Hiedra Venenosa...



Se rumorea que podrían aparecer incluso personajes de "Watchmen". Y Joker, claro.



Es las partidas online no podremos llevar las mejoras para no desequilibrar las peleas.

Lo más rompedor de *Injustice 2* será la posibilidad de mejorar a nuestro personaje y modificar su aspecto con miles de combinaciones posibles.



PS4 | POLYPHONY DIGITAL | 2017

GRAN TURISMO SPORT

Han pasado cuatro años desde que disfrutamos de la anterior entrega, la peor valorada de la saga, y Kazunori Yamauchi y su equipo están dispuestos a convertir a *Gran Turismo Sport* en un nuevo comienzo para la franquicia. Esta revolución llegará de la mano de la mismísima Federación Internacional de Automovilismo, que convertirá las carreras del juego en una disciplina más de las organizadas por la FIA, como la Fórmula 1 o el Campeonato del Mundo de Rallies, por ejemplo.

El modo online será el chasis sobre el que se asentará esta nueva entrega gracias a dos grandes competiciones: la Copa de Naciones y la Copa de Fabricantes, en las que los jugadores se organizarán en función de su país de origen y su marca favorita, respectivamente. En cuanto al modo offline tendremos carreras, contrarrelojes, eventos de derrape, partidas a pantalla partida y el modo campaña, que constará de muchos menos eventos que el modo GT de antaño. Además, contará con soporte para PS VR y para PS4 Pro, con gráficos reescalados a 4K y HDR.

LOS MEJORES JUEGOS DE CARRERAS QUE LLEGARÁN ESTE AÑO

PS4 ACELERA A FONDO EN 2017

Desde los tiempos de PS One, *Ridge Racer* o *Gran Turismo*, las consolas de Sony siempre han ido de la mano de los juegos de carreras. En PS4, tras una arrancada algo mustia, se avecina un año repleto de derrapes, adelantamientos y curvas imposibles.



Uno de los mejores arcades de velocidad que hemos podido disfrutar en años volverá a PS4 con una colección realmente completa.



POSICIÓN EN LA PARRILLA

LUCHARÁ POR LA POLE. Asusta la pérdida de circuitos, coches o la ausencia de ciclo día/noche, pero su renovado control y la simulación de físicas prometen colocarlo en la pole.







El uso del motor Unreal Engine 4 promete ofrecer un salto de calidad más que notable en esta entrega.

POSICIÓN EN LA PARRILLA

A POR EL TRONO DE LAS DOS RUEDAS. Las novedades gráficas, de control y del motor de físicas prometen convertirlo en el mejor simulador de motocross de la historia.

PS4 | MILESTONE | 12 DE MAYO

MXGP3

El Campeonato del Mundo de Motocross volverá a PS4 con una nueva entrega que promete convertirse en una delicia para los fans de estas carreras embarradas. Las anteriores ediciones del simulador del estudio italiano no gozaron de buenas críticas, pero esta entre tiene una gran pinta.

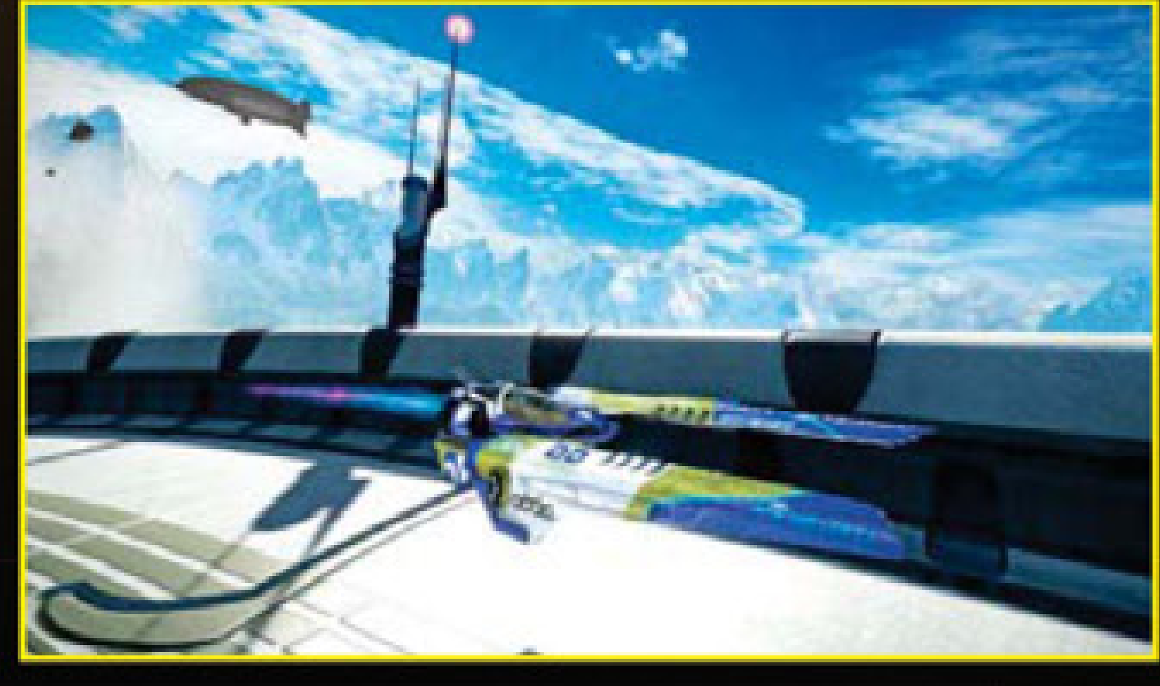
El motor gráfico Unreal Engine 4 será el principal motivo. No es sólo que los 18 circuitos oficiales, entre los que se encuentra el de Talavera de la Reina, luzcan mejor que nunca o que los efectos de iluminación y de partículas estén a la altura de otros pesos pesados de la velocidad. No, lo principal será el motor de físicas. Por un lado, el terreno se irá deformando con el paso de las motos en cada vuelta o por las inclemencias climatológicas, con lo que tendremos que adaptar nuestro pilotaje constantemente. Por otro, el control, que nos permitirá manejar la moto y el piloto con cada stick, será más realista y preciso que nunca. Además, podremos disputar el campeonato de MXGP, MX2 y, por primera vez, el evento de naciones MXoN, todos ellos online y offline.



POSICIÓN EN LA PARRILLA

EL REY DE LAS CARERAS FUTURISTAS. Uno de los controles más refinados que hayamos visto nunca volverá con una colección por partida triple, con gráficos y soporte para PS4 Pro.





PS4 | SONY XDEV | VERANO 2017

WIPEOUT: OMEGA COLLECTION

Uno de los juegos de carreras más emblemáticos de la historia de las consolas de Sony volverá con una colección en HD que reunirá *WipEout HD*, *WipEout HD Fury* (una expansión con bastante contenido del juego original) y *WipEout 2048*, la última entrega de la saga, que apareció en PS Vita. Eso significa que tendremos a nuestra disposición 26 circuitos, 46 naves anti gravedad y 9 modos de juego con gráficos totalmente renovados. Además, en PS4 Pro podremos disfrutar de HDR, resolución dinámica 4K y una tasa de fotogramas de 60 fps que hará que las carreras sean aún más fluidas. Y todo eso con modo a pantalla partida para dos jugadores, un clásico que nunca debería excluirse en juegos de velocidad, y modo online para 8 jugadores. La banda sonora mezclará temas originales con nuevas canciones.



■ La tierra, el barro y la nieve se estrenarán en esta nueva entrega para ofrecer aún más variedad a los estilo de conducción que disfrutaremos.

PS4 | SLIGHTLY MAD STUDIOS | FINALES 2017

PROJECT CARS 2

Una de las grandes sorpresas de la actual generación en el género de la velocidad ha sido, sin duda, la primera entrega de esta saga que volverá a PS4 con un juego aún más ambicioso que el original. Por un lado tendremos cerca de 170 coches reales recreados con todo tipo de detalles, frente a los 65 de la entrega original, y 50 circuitos, por los 32 de su antecesor. Repetirán todas las localizaciones del original, pero ya se han confirmado algunas de las nuevas adquisiciones, como Fuji, Daytona, Long Beach (habrá pruebas de IndyCar) o el Ice Track de Mercedes en Sorsele que pudimos probar en el evento de presentación al que asistimos.

La inclusión de nuevas superficies, como la tierra, el barro o la nieve será una de las mayores novedades. Eso significa que también veremos pruebas de rallycross o hillclimb, por ejemplo. Por supuesto, tampoco faltará un genial ciclo día/noche y una buena cantidad de condiciones climatológicas. Pero el mimo y el detalle no acabarán aquí, ya que la goma de nuestros neumáticos se acumulará en el asfalto, se formarán distintos tipos de charcos con la lluvia (ojo al "aquaplaning") y hasta se recrearán las cuatro estaciones del año. Además, como nos comentaron sus creadores, están trabajando para ofrecer compatibilidad con PS VR, aunque aún no hay nada confirmado.



■ Más de 170 coches y 50 circuitos son las apabullantes cifras de uno de los simuladores de conducción más ambiciosas de los últimos tiempos.

■ El ciclo día/noche, el paso de las estaciones y todo tipo de condiciones climatológicas harán que cada carrera sea una nueva experiencia.

POSICIÓN EN LA PARRILA

EL GRAN ASPIRANTE A LA POLE POSITION. El simulador de conducción más ambicioso de los últimos tiempos tiene todas las papeletas para convertirse en el mejor juego del género.



■ El nuevo DLC de *DiRT Rally* añade soporte para PlayStation VR y el nuevo Modo Copiloto.

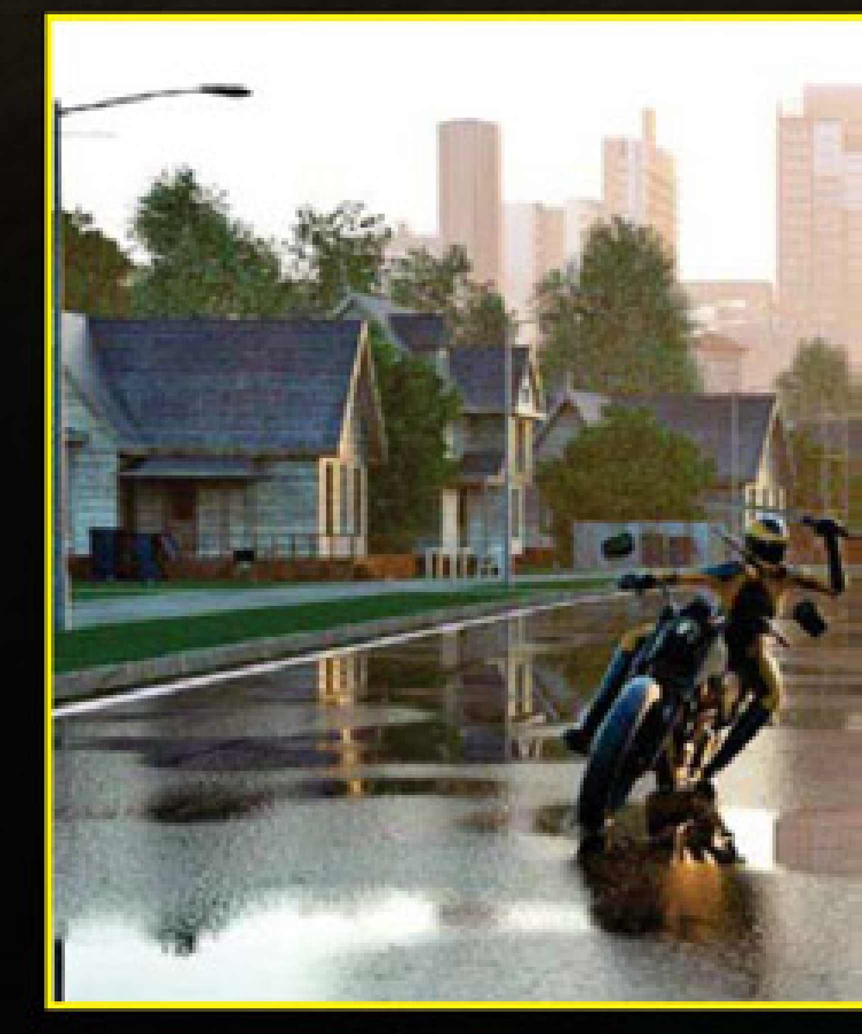
PS4 | CODEMASTERS | YA DISPONIBLE

DIRT RALLY VR

El mejor juego de rallies que podemos disfrutar en PS4, a día de hoy, ya ha recibido una actualización que ofrece soporte para PS VR, el casco de Realidad Virtual de Sony. Los derrapes y contravirajes típicos de esta disciplina del motor nunca se han sentido tan realistas como con esta nueva perspectiva en primera persona, pero la actualización no es gratuita, cuesta 12,99 euros por separado, o 39,99 si compramos la última edición del juego completo. Además, este nuevo DLC también incluye el nuevo Modo Copiloto, que permite a un segundo jugador unirse a nuestra partida para darnos las instrucciones de paso. Así, si algo va mal, siempre podemos echarle la culpa al piloto y decirle aquello de: "trata de arrancarlo por Dios".

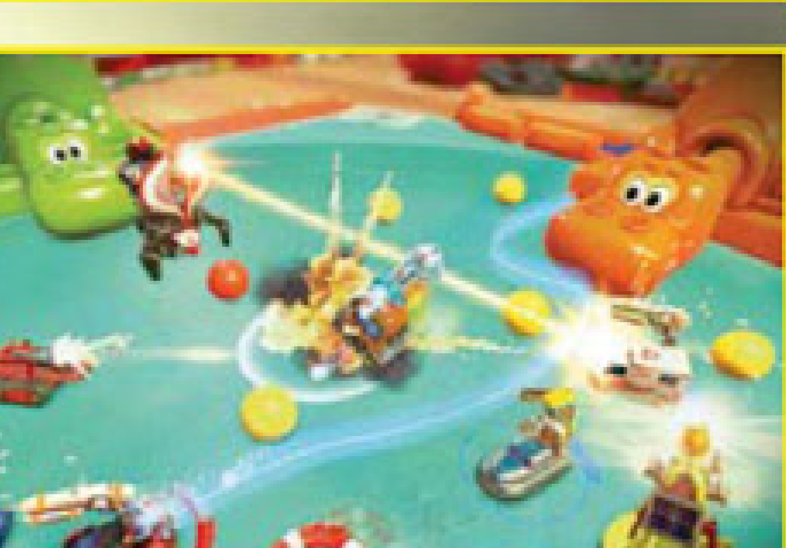
POSICIÓN EN LA PARRILA

EL CAMPEÓN DEL RALLY. Como juego de rallies, *DiRT* no tiene rival hoy por hoy y, si además le añaden soporte para el casco de RV de PS4, la estrategia de carrera se vuelve aún más imbatible.











Las carreras y batallas multijugador volverán por la puerta "mini" a PS4.





PS4 | JUST ADD WATER | 23 DE JUNIO

MICRO MACHINES: WORLD SERIES

Los que tengan una cierta edad recordarán las tardes de gloria que ha dado esta saga a los amantes de los piques multijugador. Estos adorables coches en miniatura regresarán a PS4 con unos gráficos en alta resolución que tienen una pinta verdaderamente alucinante y que nos transportarán a todo tipo de circuitos ambientados en el ámbito doméstico, como un jardín, una cocina, un taller, etc... Gracias a un acuerdo con el gigante juguetero Hasbro también tendremos escenarios ambientados en el Tragabolas, G.I. Joe, Ouija y Nerf, por ejemplo. A la cita no faltarán los clásicos modos Carrera o Eliminación, en el que tendremos que dejar fuera de la pantalla a nuestros rivales para eliminarles de la competición. Además, el arsenal de los vehículos será más variado y potente que nunca, para poder hacer el cabra en nuevos modos de juego como Captura la Bandera, Campo de Batalla o Rey de la Montaña. Y todo esto para 4 jugadores offline y 12 online.

POSICIÓN EN LA PARRILA

A POR EL TÍTULO DEL CAMPEONATO ARCADE. Un viejo clásico que volverá cargado de novedades para luchar por situarse entre los mejores juegos de velocidad arcade de nuestras PS4.

PS4 | TEAM 6 | 2017

ROAD RAGE



Recuperará es estilo arcade y violento de la mítica saga *Road Rash* de EA.

Seguro que muchos os acordaréis de la saga *Road Rash* de Electronic Arts. Bueno, pues siguiendo el estilo de carreras a mamporro limpio, *Road Rage* promete erigirse como el digno sucesor de aquellos arcades de velocidad. La clave no estará sólo en nuestras habilidades de pilotaje sino que, además, tendremos que utilizar todo tipo de armas para derribar a nuestros oponentes y hacerles morder el asfalto.

Explorar un enorme mundo abierto cabalgando sobre nuestra moto será una de las grandes novedades del juego. Podremos escoger entre varios personajes, desde moteros o mercenarios hasta asesinos a sueldo, que formarán parte de una banda callejera en la ciudad ficticia de Ashen. También tendremos montones de motos, que podremos personalizar a nuestro aire y más de 90 misiones para hacer el cabra en el modo historia. Y a eso hay que añadir un apartado gráfico con una pinta muy prometedora.

POSICIÓN EN LA PARRILA

TODAVÍA EN BOXES. Su mezcla de juego narrativo, mundo abierto y su estilo arcade pueden colocarlo entre los primeros, pero tanta ambición puede acabar en aquaplaning.

PS4 | THQ NORDIC | SEGUNDO CUATRIMESTRE

BAJA: EDGE OF CONTROL HD

La remasterización del juego de 2008, que apareció en PS3, llegará a PS4 con gráficos remozados en 4K, controles mejorados y todo lo que ofrecía el título original, como más de 100 circuitos o un divertido multijugador a pantalla partida para 4 jugadores.

POSICIÓN EN LA PARRILLA Su estilo arcade y su apuesta por la diversión directa nos encandiló así que estamos deseando echarle el guante.

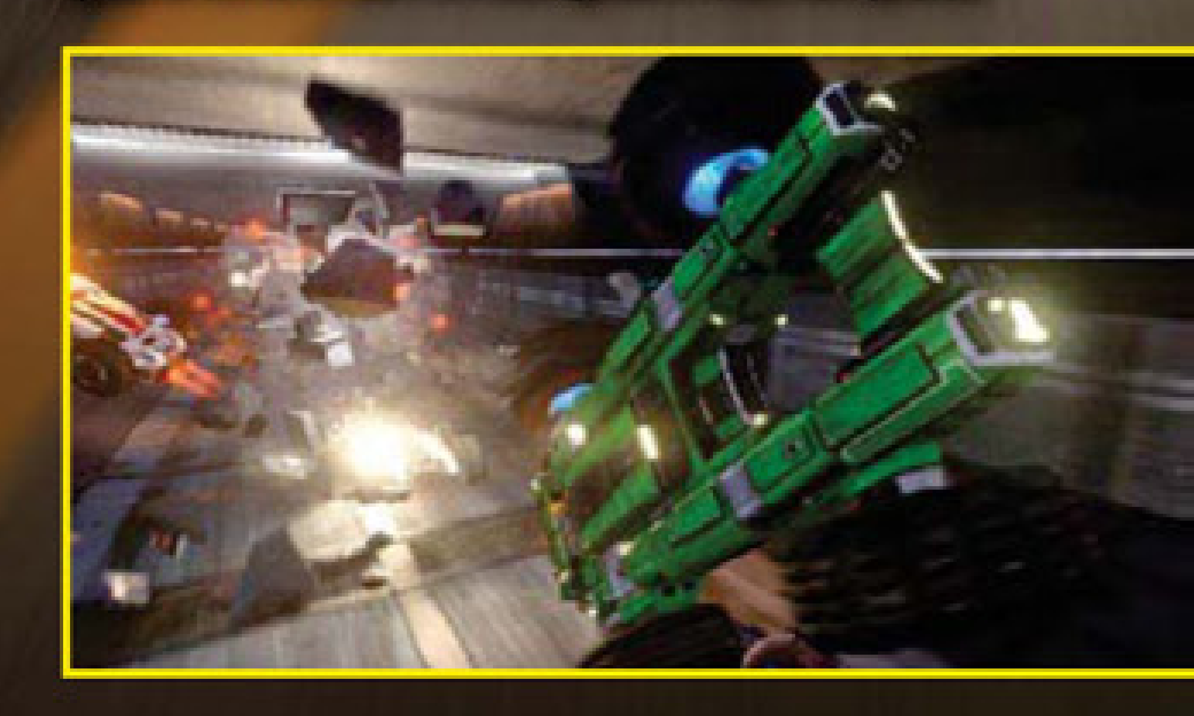


PS4 | CAGED ELEMENT | 2017

GRIP

Este arcade de conducción, inspirado en el clásico *Rollcage*, nos invitará a participar en carreras a muerte en las que las armas estarán a la orden del día. La capacidad para pilotar por paredes y techos será otra de las señas de identidad, el motor Unreal 4 promete desplegar todo el potencial de nuestra PS4 y la personalización de las partidas será otra de las claves.

POSICIÓN EN LA PARRILLA Las betas en PC han tenido una gran acogida así que esperamos que la versión de PS4 sea igual o más completa.



PS4 | MEGACOM GAMES | 2017

POWERDRIVE 2000

Este homenaje a clásicos de los ochenta como "El Coche Fantástico" nos pondrá al volante de un bólido "futurista" en un mundo de ciencia ficción y con una atractiva banda sonora de estilo synthwave. La variedad de modos será bestial: contrarreloj, recolectar diamantes, esquivar el tráfico... La mayoría se podrán jugar online y a pantalla partida con un amigo.

POSICIÓN EN LA PARRILLA Se trata de un juego indie muy "pequeño" pero pinta de lujo.





Las carreras de buggies y crosskarts volverán para aportar una variedad aún mayor a la amplia oferta disponible.



PS4 CODEMASTERS 9 DE JUNIO

DIRT 4

El amo y señor de los circuitos de rally volverá a PS4 con una nueva entrega que promete ser la más completa en la historia de la saga, con unas cifras espectaculares. Por un lado tendremos más de 50 coches reales, desde los clásicos de los años 80 y los 90 hasta bólidos actuales. Así, disfrutaremos pilotando joyas como el Audi Sport quattro S1 E2, el Subaru WRX STI NR4, el Mitsubishi Lancer Evolution VI o el mítico Ford Fiesta R5. Por otro lado estarán las cinco localizaciones disponibles (Fitzroy en Australia, Tarragona en España, Michigan en EE.UU., Värmland en Suecia y Powys en Gales) y los cinco recorridos oficiales del campeonato de rallies de la FIA (Lydden Hill, Höljes, Hell, Lohéac y Montalegre).

Volverán las carreras de camiones, buggies y crosskarts, en localizaciones como California, Nevada y Méjico. Pero, quizás, la novedad más llamativa será el sistema Crea tu Circuito, que nos permitirá escoger entre decenas de parámetros con los que el juego generará, de forma procedural, un sinfín de recorridos que enviar a nuestros amigos a través de Internet para hacer de *DiRT 4* un título casi infinito.





Entre los modos disponibles destacará el modo Carrera, la creación de circuitos o Joyride, los divertidos minijuegos que vimos en *DiRT 3*.

POSICIÓN EN LA PARRILA
A POR EL CAMPEONATO DE RALLY DESDE LA POLE. El mejor juego de rallies del mercado regresará a PS4 con una entrega cargada de novedades y con una oferta de contenido inigualable.



El motor gráfico Unreal 4 promete ofrecernos un festival de efectos espectaculares.

PS4 34 BIG THINGS 2017

REDOUT

Siguiendo la estela, nunca mejor dicho, de las naves antigravedad de *WipEout*, *Redout* promete convertirse en el juego más veloz jamás creado. Nuestras naves, que correrán a 800 km/h, responderán con realismo a las físicas y las fuerzas magnéticas que las mantendrán flotando. El modo Carrera incluirá más de 100 eventos divididos en 4 clases de velocidades distintas. Además, competiremos en 25 circuitos de 5 localizaciones distintas de una Tierra postapocalíptica.

La historia jugará un papel más importante de lo que estamos acostumbrados a ver, con seis equipos (cada uno con un control diferente) que competirán en este deporte futurista que los humanos ven desde sus colonias en planetas menos contaminados.

POSICIÓN EN LA PARRILA
A REBUFO DE WIPEOUT. Tanto la estética como el estilo de conducción recuerda al clásico de Psynogsis. Tiene tan buen a pinta que podría adelantar al campeón de las carreras futuristas.







Tras más de 10 años ausente del panorama del videojuego, la saga volverá a PS4 en 2018 con la responsabilidad de estar a la altura de las anteriores entregas.





PS4 | SIMBIN STUDIOS UK | 2018

GTR 3

La avalada saga *GTR* volverá a PS4 tras unos años de incertidumbre, de la cancelación oficial del juego en 2014 y del cierre del estudio, que ha sido rebautizado como Simbin Studios UK. Los planes del estudio para esta nueva entrega pasan por convencer tanto a los jugadores más hardcore como a los casual siguiendo la línea, según sus propios creadores, de juegos como *Fórmula 1*.

El uso del motor Unreal Engine 4 permitirá mostrar un completo ciclo día/noche así como un sistema de climatología dinámica que nos hará pasar, por ejemplo, de una pista seca a un asfalto encharcado con riesgo de aquaplaning que se irá secando con el paso de los vehículos. La conexión online permanente que exigía el anterior juego del estudio será completamente eliminada en esta nueva entrega, para tranquilidad de muchos fans. Los usuarios de PS4 apenas conocemos esta saga, pero la pasada entrega, aparecida hace más de una década, está considerada como uno de los mejores simuladores de conducción que se han creado nunca. Habrá que esperar hasta el próximo año, en una fecha aún sin confirmar, para disfrutarlo.

POSICIÓN EN LA PARRILA

PROMESA DE CAMPEÓN. Aún es muy pronto para lanzar las campanas al vuelo, pero teniendo en cuenta la trayectoria del estudio y sus anteriores juegos, habrá que estar muy atentos.



Las carreras más locas regresarán a PS4 con una entrega vistosa en lo técnico y en cuanto a contenidos.



PS4 | KYLOTONN RACING GAMES | MARZO

FLATOUT 4: TOTAL INSANITY

Una de las sagas más gamberras del panorama de la velocidad volverá a PS4 este mismo mes. Su propuesta es tan simple como atractiva: llegar a la meta los primeros mientras chocamos con el resto de participantes al más puro estilo del mítico *Destruction Derby*. Esta entrega incluirá 27 coches, entre los que se estrenarán muscle cars, camiones e incluso una furgoneta de reparto de helados.

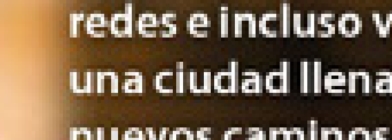
El modo Stunt volverá a hacer las delicias de los fans de la saga, invitándonos a planificar los choques más espectaculares que podamos, haciendo volar a nuestro conductor por los aires de un modo realmente humorístico. Pero habrá muchos más modos, como carreras contrarreloj, arenas (partida a muerte, captura la bandera y supervivencia), asaltos, carnicerías, etc...





POSICIÓN EN LA PARRILA

PERDIENDO POSICIONES. Parece una de las entregas más completas, pero quizás el estudio que se encarga de la saga puede estar comiéndole terreno con el próximo *Wreckfest*.

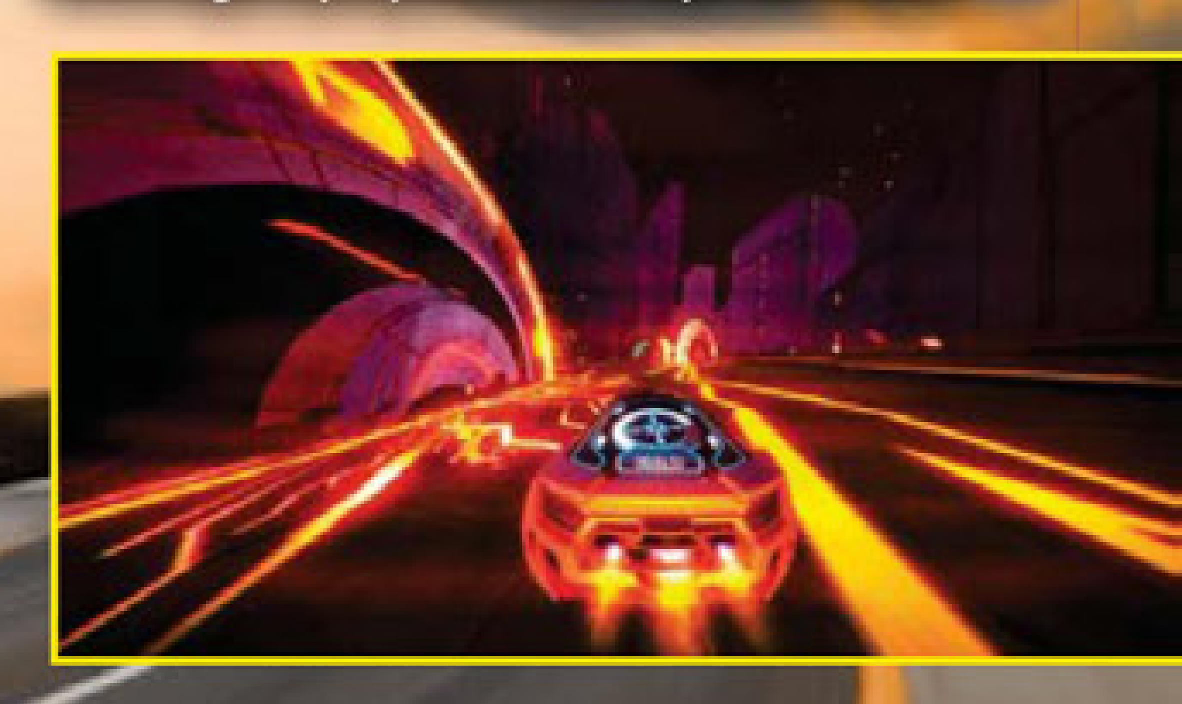


PS4 | REFRACT | SIN CONFIRMAR

DISTANCE

Este arcade de corte futurista nos sumergirá en un bólido capaz de saltar, rotar, conducir por paredes e incluso volar, que deberá sobrevivir en una ciudad llena de peligros mientras descubre nuevos caminos. Un buen número de modos de juego, tanto online como a pantalla partida junto a un editor de circuitos pondrán la guinda.

● POSICIÓN EN LA PARRILLA Como juego indie no tiene el aspecto y la factura de un triple A, pero su original propuesta resulta prometedora.



PS4 | BUGBEAR | 2017

NEXT CAR GAME: WRECKFEST

Los creadores de las primeras entregas de *Flatout* se lanzaron a Kickstarter con *Wreckfest*. La campaña fracasó, pero la versión Early Access de PC ha sido un rotundo éxito y finalmente llegará a PS4. Sigue la estela del mítico *Destruction Derby*, pero su innovador y completísimo sistema de colisiones en tiempo real pueden convertirlo en el juego más realista jamás creado en este aspecto.

● POSICIÓN EN LA PARRILLA Aún es pronto para lanzar las campanas al vuelo, pero puede convertirse en el mejor juego de este subgénero.



PS4 | GHOST GAMES/CODEMASTERS | 2017

NEED FOR SPEED/ F1 2017

Aún sabemos muy poco de ambos títulos, pero ya se ha confirmado que veremos un nuevo *NFS* en algún momento de este año. Lo mismo sucederá con *F1 2017*, que se adaptará a las nuevas normativas de la competición que se estrenan en 2017.

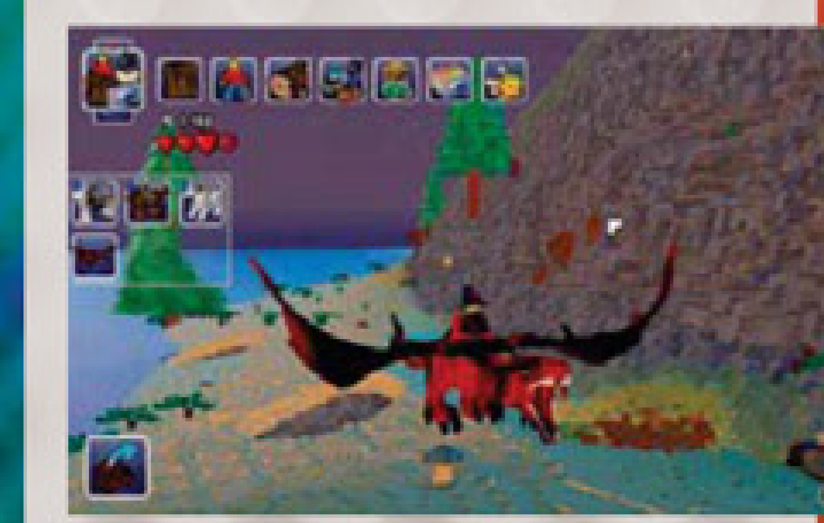
● POSICIÓN EN LA PARRILLA Todavía no sabemos gran cosa de ninguno, pero estamos seguros, viendo el resultado de las anteriores entregas, que disfrutaremos de dos grandes juegos.





■ *LEGO Worlds* será un "sandbox" que nos permitirá crear todo lo que queramos usando piezas LEGO. El catálogo crece a medida que vayamos explorando y encontrándolas.

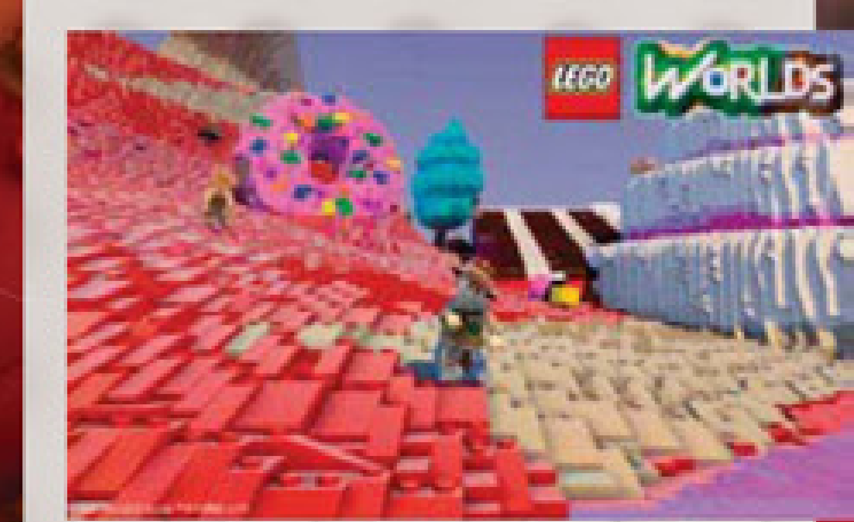
EXPLORA Y CONSTRUYE



EXPLORA. Explora mundos generados aleatoriamente para encontrar nuevas piezas, armas, personajes, estructuras etc. y luego úsalos en tus creaciones.



CONSTRUYE. Podrás modificar el entorno y construir pieza a pieza o bien usar herramientas de diseño a gran escala que nos ahorran trabajo.



COMPARTE. *LEGO Worlds* también nos permite explorar mundos junto a un amigo, crearlos y jugar en modo cooperativo y competitivo (online).





EL LEGADO DE *MINECRAFT* SE CONSTRUYE CON PIEZAS DE LEGO



PS4 | TT GAMES/WARNER | AVENTURA/SANDBOX | YA DISPONIBLE

Explorar y construir mundos usando piezas de LEGO y compartirlos con amigos es la premisa de la que parte *LEGO Worlds*. Un planteamiento fácil de describir pero que ofrece infinitas posibilidades de diversión. ¡Descúbrelo ya en tu PS4!

Juega, crea, comparte. Un muy seductor lema acuñado por *LittleBigPlanet* y que *Minecraft* llevó hasta sus últimas consecuencias. No pocos títulos han seguido esta estela (aportando cada uno sus peculiaridades), pero ninguno ha logrado acercarse al éxito de Mojang. Sin embargo, ahora se estrena en PS4 una alternativa a la que sí vemos muchísimo potencial. Se trata de *LEGO Worlds*, que nos permite crear y compartir mundos construidos usando las piezas de la conocida marca danesa, con un punto de partida similar al de los juegos de LEGO, tanto en su desarrollo (gusto por la exploración, facilidad de manejo y para todos los públicos...), como en su apartado técnico. Lleva desde junio de 2015 en la plataforma de Acceso Anticipado de Steam y ahora llega a PS4 en su versión definitiva.

LEGO Worlds ofrece mundos generados proceduralmente con libertad absoluta para hacer en ellos lo que queramos. Nos adentraremos en estos escenarios por el mero placer de explorarlos y ver qué aventuras y "botín" nos esperan en ellos. Como se generan aleatoriamente, cada uno es distinto al anterior, con sus propias características y detalles únicos, y nunca sabre-



■ Es un juego para todos los públicos y con un apartado técnico similar a otros LEGO.

■ La idea es ir ampliando las opciones con nuevos "sets temáticos" que añadirán nuevos personajes, armas, vehículos, etc.

■ Podemos movernos a pie, a lomos de animales y bestias fantásticas (como caballos, camellos o... ¡dragones!) y vehículos como coches, motos, helicópteros, globos...

Si siempre has soñado con convertirte en un "maestro constructor", con *LEGO Worlds* ya puedes hacerlo. El único límite es tu imaginación.

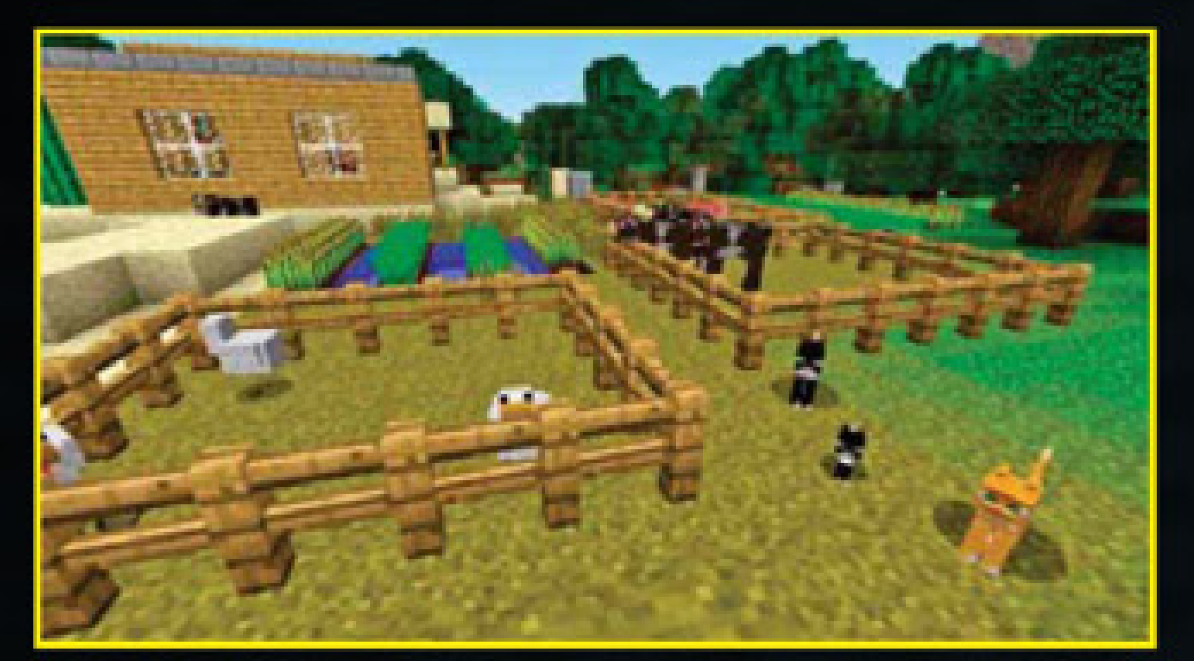
mos qué podemos encontrar detrás de aquella montaña o en ese frondoso bosque. Una vez entremos en uno de ellos, simplemente tendremos que explorarlo para encontrar todas las nuevas piezas que sean posibles para sumarlas a nuestro catálogo, desde diferentes tipos de bloques hasta personajes (magos, vampiros que se convierten en murciélagos...), animales y bestias fantásticas que podremos cabalgar (desde caballos a dragones), estructuras, rocas, vehículos (como helicópteros, motos, etc.)... La cantidad de objetos que podemos añadir es realmente abrumadora y los hay (y habrá) de diferentes temáticas. De hecho, ya tenemos un DLC de LEGO Agents, con nuevos personajes, vehículos, armas y otros elementos de Agents, disponible primero para PS4 y en exclusiva durante 90 días. Y aunque aún no han entrado en detalle sobre esto, suponemos que la idea es ir sacando "sets temáticos" (en plan micropagos) como en *Minecraft*.

Con todo lo que vayas encontrando, puedes construir todo lo que puedas imaginar, pieza a pieza o usando herramientas de diseño de terreno a gran escala para crear, por ejemplo, enormes cordilleras montañosas de forma rápida y sencilla. Modifica los terrenos y/o coloca estructuras prefabricadas para construir y personalizar cualquier mundo a tu gusto (o para alcanzar aquel cofre que se atisba en la distancia). Además, en cada mundo encontraremos tareas para hacer, como proteger a un granjero de una invasión zombi o construir una casa para un cavernícola. Y por supuesto, también podemos explorar los mundos de nuestros amigos, crear y jugar juntos en modo cooperativo y competitivo. Eso sí, en esta ocasión y, a diferencia de los últimos LEGO, el multijugador es online. Y tú, ¿qué vas a construir con *LEGO Worlds*?

CONSTRUYE TUS PROPIOS MUNDOS

Como *LEGO Worlds*, hay juegos cuya premisa principal reside en buscar recursos y construir un mundo para lograr cumplir los objetivos. Ahí van unos ejemplos:







Minecraft permite jugar con otros tres amigos a pantalla partida y hasta ocho jugadores online.

PS4/PS3/PS VITA | MOJANG | ROL | 18,99 €

MINECRAFT

Aunque ofrezca infinitas posibilidades, la premisa de *Minecraft* es fácil de describir: en un universo cúbico, se nos da total libertad para construir lo que queramos con el fin de sobrevivir a las criaturas que pueblan la noche. Para ello, deberemos recolectar materias primas de toda índole (madera, minerales, carne, pieles...) a golpe de pico y pala, con las que poder construir un refugio y más armamento. El control ha sido bien adaptado (se han simplificado algunas cosas) y el Modo Creación nos permitirá centrarnos únicamente en la parte constructiva, sin enemigos que estorben. Y por pocos euros puedes comprar complementos "temáticos" para enriquecer tus creaciones.

PS4/PS VITA | SQUARE ENIX | ROL | 59,99 €

DRAGON QUEST BUILDERS

La idiosincrasia de la saga rolera *Dragon Quest* abraza un planteamiento a lo *Minecraft* en *DQ Builders*. Nuestro objetivo es reconstruir el reino de Alefgard, destruido por el Señor de los Dragones. Además de numerosas interacciones con otros personajes, el juego nos invita a construir todo tipo de elementos mientras nos enfrentamos a los monstruos más icónicos de la saga. Y el sistema de control y la interfaz ayudan mucho a que podamos desatar nuestra vena creativa desde el principio.





Construye tu refugio para sobrevivir ante hordas de zombis, solo o en compañía.

PS4 | BADLAND GAMES | SURVIVAL HORROR | YA DISPONIBLE

7 DAYS TO DIE

Badland Games lanzó en formato físico ***7 Days to Die***, un "survival horror" que nos sumerge en un apocalipsis zombi. Tendremos total libertad para construir un refugio a nuestro antojo, incluyendo distintas trampas que colocaremos para que nos ayuden a sobrevivir ante los zombis. Cómo no, podemos explorar libremente entornos amplísimos, así como "craftear" y reparar armas, equipo, vehículos y mucho más (unos 400 objetos y 200 tipos de bloques de construcción). Y podremos compartirlo con un amigo a pantalla partida o un total de 4 online, en distintos modos cooperativos y también competitivos.




■ En *DQ Builders* se dan la mano la magia de *Dragon Quest* y un planteamiento a lo *Minecraft*.





Y EN EL FUTURO...

■ PS4 | SONY | VARIOS | SIN CONFIRMAR

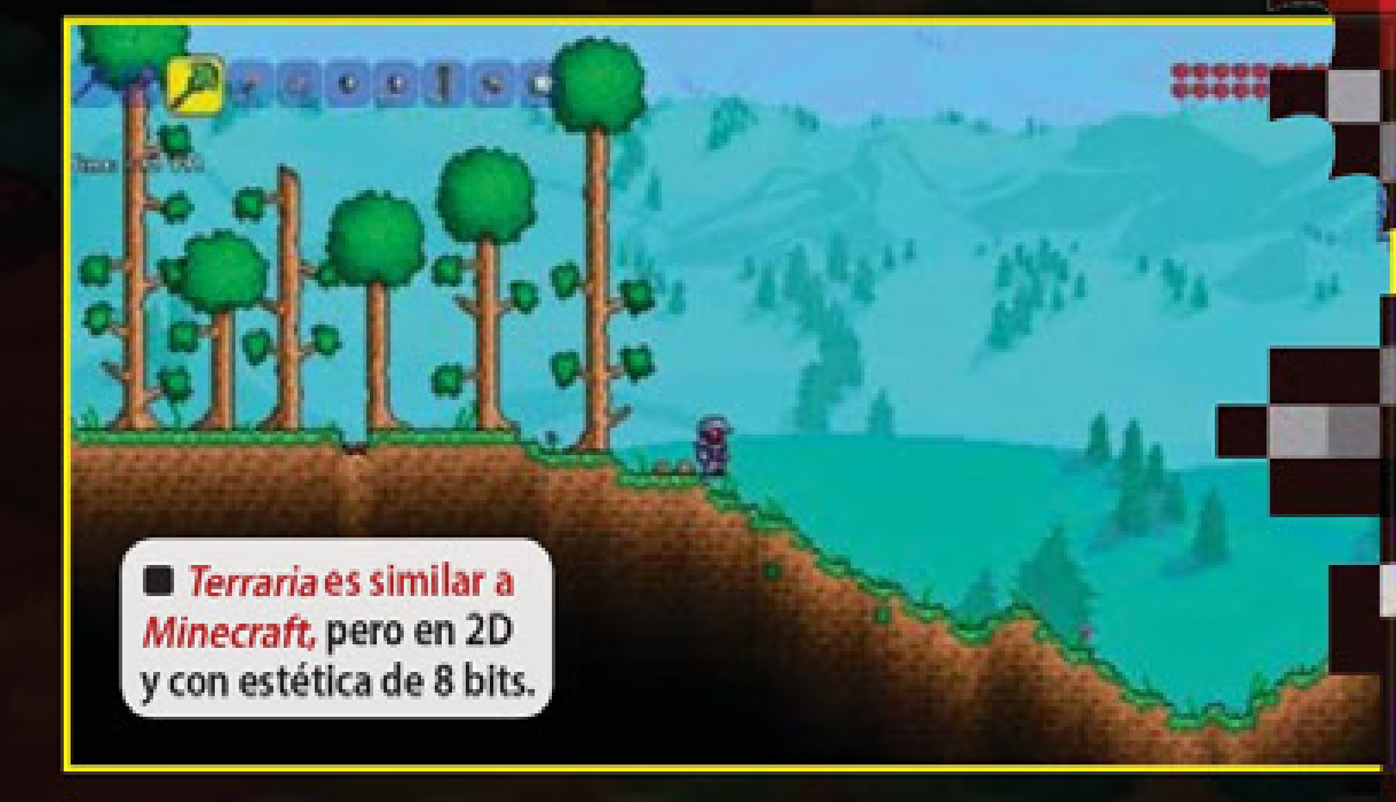
DREAMS

Los creadores de *LittleBigPlanet* siguen trabajando en *Dreams*, que apostará más que nunca por dar a los usuarios las herramientas para que diseñen sus propios contenidos, con la sensación de estar dentro de un sueño (de ahí el evocador título del juego). *Dreams* será una especie de "sandbox" de exploración y creación que permitirá compartir todo aquello que creemos con el resto de la comunidad de jugadores de PS4. El editor del juego será mucho más potente (si cabe) que el de *LittleBigPlanet* y aprovechará muchas de las capacidades del Dual Shock 4, como el giroscopio y el panel táctil. Promete.






■ Un plataformas, un singular partido de fútbol, un descenso en una tabla de snowboard... Con *Dreams* todo será posible, según sus creadores.


■ *Terraria* es similar a *Minecraft*, pero en 2D y con estética de 8 bits.



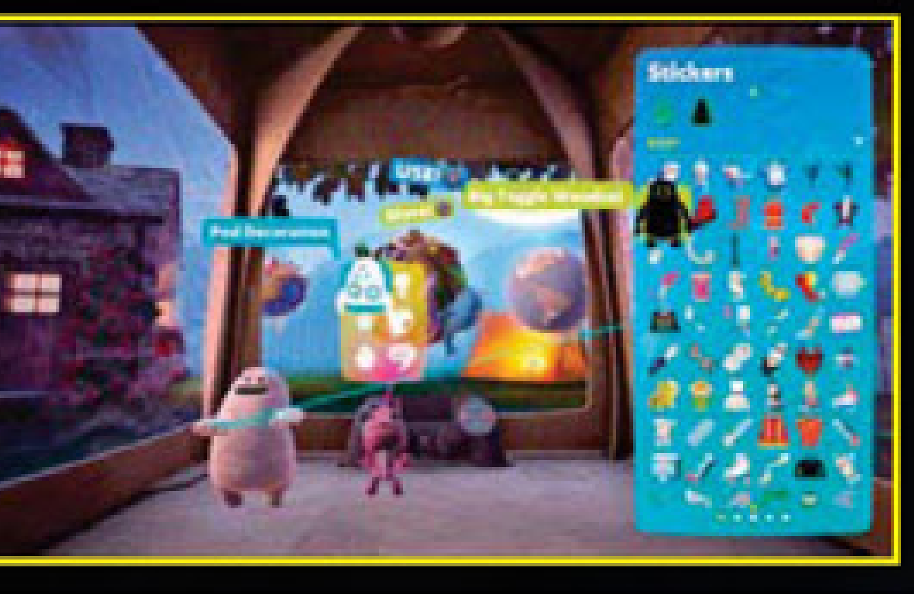
■ PS4/PS3/PS VITA | 505 GAMES | SANDBOX | 18,99 €

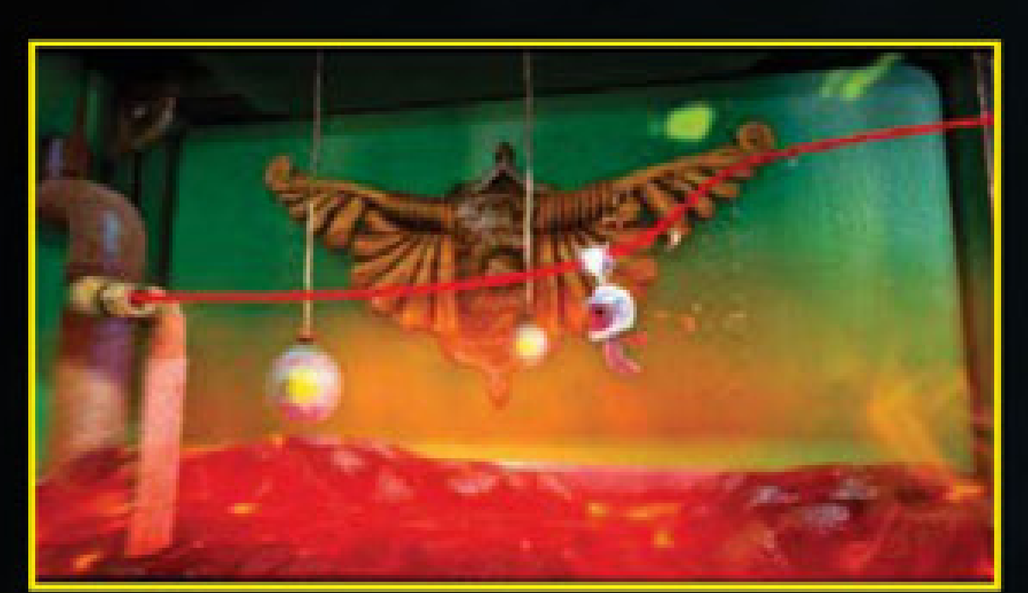
TERRARIA

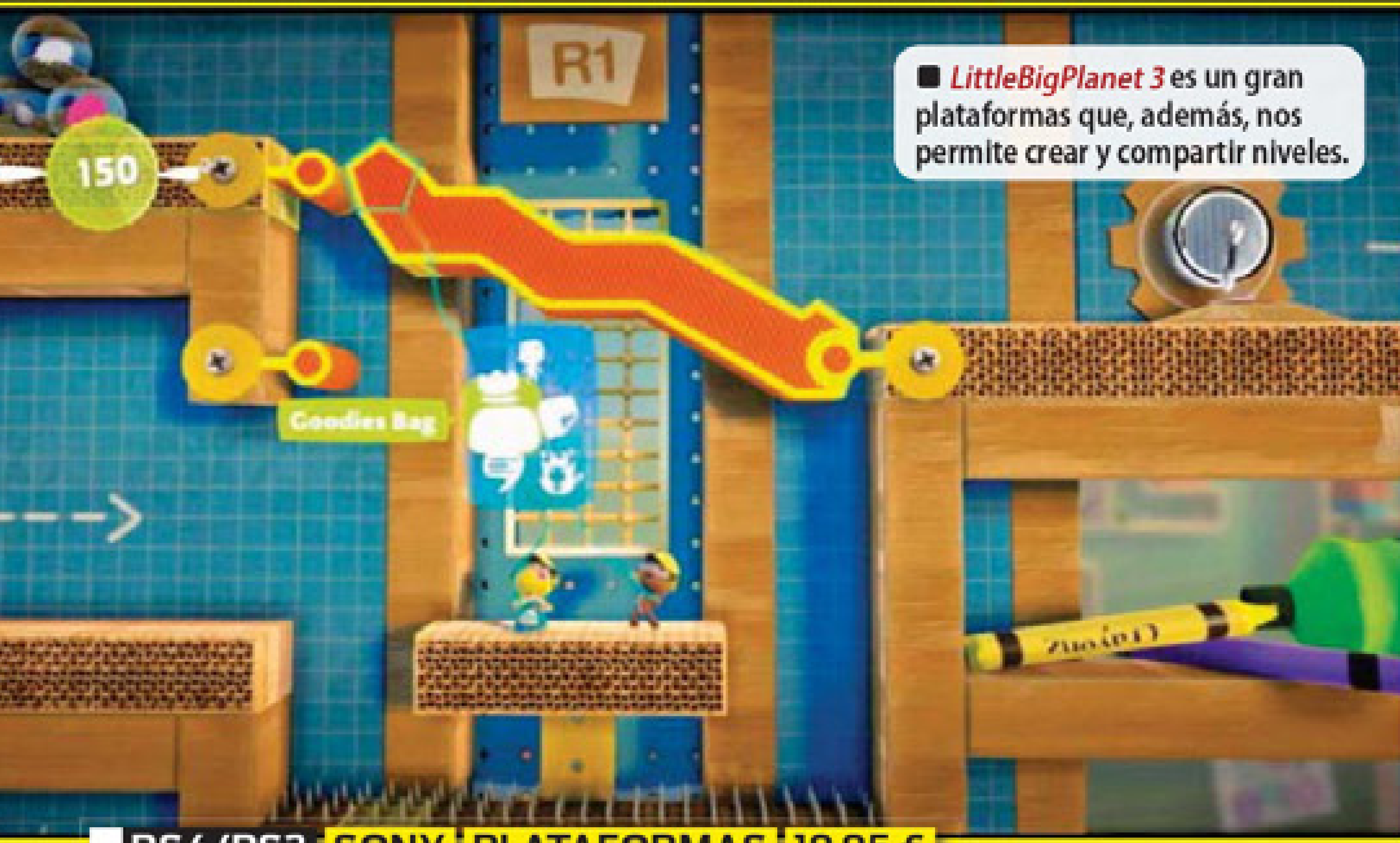
Esta propuesta editada por 505 Games es una especie de *Minecraft*, pero ambientado en un mundo 2D y con estética 8 bits, donde podemos dar rienda suelta a nuestro lado más creativo. Una aventura sin guión donde no hay niveles, ni misiones. Nuestro objetivo es explorar el mundo que nos rodea y extraer de él recursos (madera, minerales...) para construir, grano a grano, todo lo que se nos ocurra, desde edificaciones a armas, al tiempo que luchamos contra las criaturas que quieren aniquilarnos. Además de disfrutarla en 1080 p, la versión PS4 de *Terraria* ofrece una enorme cantidad de contenidos, con más de 1000 nuevos objetos a nuestro alcance. Si te gustan estos juegos, tienes que probarlo.

JUEGA, CREA Y COMPARTE

También hay propuestas que nos permiten crear niveles y compartirlos con la comunicad aunque no sea ésta la premisa principal del juego o haya otras modalidades aparte. ¡Incluso ya hay juego que permiten "mods" en PS4!







LittleBigPlanet 3 es un gran plataformas que, además, nos permite crear y compartir niveles.

PS4/PS3 | SONY | PLATAFORMAS | 19,95 €

LITTLEBIGPLANET 3

La franquicia que acuñó el lema "Juega, Crea, Comparte" aterrizó en PS4 con su entrega más completa. Si sois miembros de PS Plus pudisteis comprobarlo gratis el mes pasado y si no, por menos de 20 euros podrás explorar el planeta Bunkum junto a Sackboy y sus amigos OddSock, Swoop y Toggle. Y cómo no, también puedes crear tus propios niveles o descargar los millones que ya hay hechos por la comunidad (también los de PS3). La versión PS4 incluye nuevas funciones como usar el panel táctil del Dual Shock 4 para nuestras creaciones o grabar con el micro voces o sonidos para luego introducirlos.

PS4 | DISNEY INTERACTIVE | ACCIÓN | 29,95 €

DISNEY INFINITY 3.0

Uno de los "toys to life" que más alegrías nos ha dado nos permitía, además de manejar a los personajes más carismáticos de Disney, Marvel y Star Wars (que cobraban "vida" en el juego cuando colocábamos el muñeco correspondiente en la plataforma), crear y compartir nuestros propios mundos en el llamado modo Toy Box, que con un poco de paciencia y ganas nos permitía hacer todo tipo de virguerías. ¿Y por qué lo contamos en pasado? Pues porque el pasado 3 de marzo, Disney cerró sus servidores. Podremos seguir jugando al juego normalmente, pero ya no será posible compartir las creaciones.



El modo Toy Box permitía mezclar y construir mundos a nuestro antojo. Pero sus servidores ya han cerrado.

DISNEY INFINITY: THE TOY BOX · © Disney © Disney/Pixar



Tiroteos "poligonales" para construir, compartir y disfrutar en compañía.

PS4 | BLOWFISH STUDIOS | SHOOT'EM UP | 19,99 €

GUNSCAPE

Inspirado en los shoot'em up subjetivos clásicos, como el primer *Doom* o *Wolfenstein 3D*, en PS Store os espera *Gunscape* con una propuesta repleta de acción poligonal que pone a nuestra disposición un buen número de herramientas para construir niveles configurando a nuestro antojo los mapas, armas o enemigos que encontraremos. ¿Que no te gusta construir? Pues disfruta de los niveles ya creados solo o en compañía de hasta otros tres amigos (online o a pantalla dividida en la misma PS4). Y vota a los niveles que te gusten, para que se sepa cuáles son los mejores.









El editor SnapMap es la guinda para uno de los mejores juegos de 2016.

PS4 | BETHESDA | SHOOT'EM UP | 19,99 €

DOOM

Llegó sin hacer mucho ruido y, a golpe de motosierra, se convirtió en uno de los mejores juegos de 2016. Y lo logró gracias a una campaña brutal, a un multijugador frenético y también al SnapMap, un potente pero sencillo editor de partidas y niveles que nos permite vivir experiencias de juego ilimitadas. Permite montar o personalizar mapas, añadir patrones predeterminados o personalizados y modificar la lógica del juego para crear nuevos modos. Y luego juega con tu creación y compártela con amigos y jugadores de todo el mundo.



Trackmania Turbo nos permite crear nuestras pistas y compartirlas.





PS4 | UBISOFT | VELOCIDAD | 39,99 €

TRACKMANIA TURBO

La serie *Trackmania* se hizo tan popular en PC que su última entrega también llegó a PS4. Una propuesta sin igual en nuestro catálogo, que incluye un modo Campaña con 200 pistas distintas y retos como desafiar la gravedad en pistas magnéticas o una original opción llamada Double Driver en la que un amigo y tú podéis controlar el mismo coche usando dos mandos. Pero la "salsa" está en poder diseñar tus propias pistas (también podemos crearlas de forma aleatoria) y compartirlas. Ofrece carreras para 16 jugadores online (4 a pantalla partida) y es compatible con PlayStation VR.

MODS EN PS4

Que los usuarios hagan modificaciones (o "mods") de ciertos juegos para luego compartirlas es algo muy habitual en PC, pero un fenómeno completamente nuevo en PS4. Bethesda ha sido la primera compañía en apostar decididamente por los "mods" en PS4 en dos de sus últimos juegos que más se prestan a ello: *Fallout 4* y *TES V: Skyrim Special Edition*. Para poder descargarlos debes tener cuenta en Bethesda.net y vincularla. Una vez realizados esos pasos, podrás añadir los mods desde esa misma web a tu biblioteca para luego disfrutarlos en PS4.

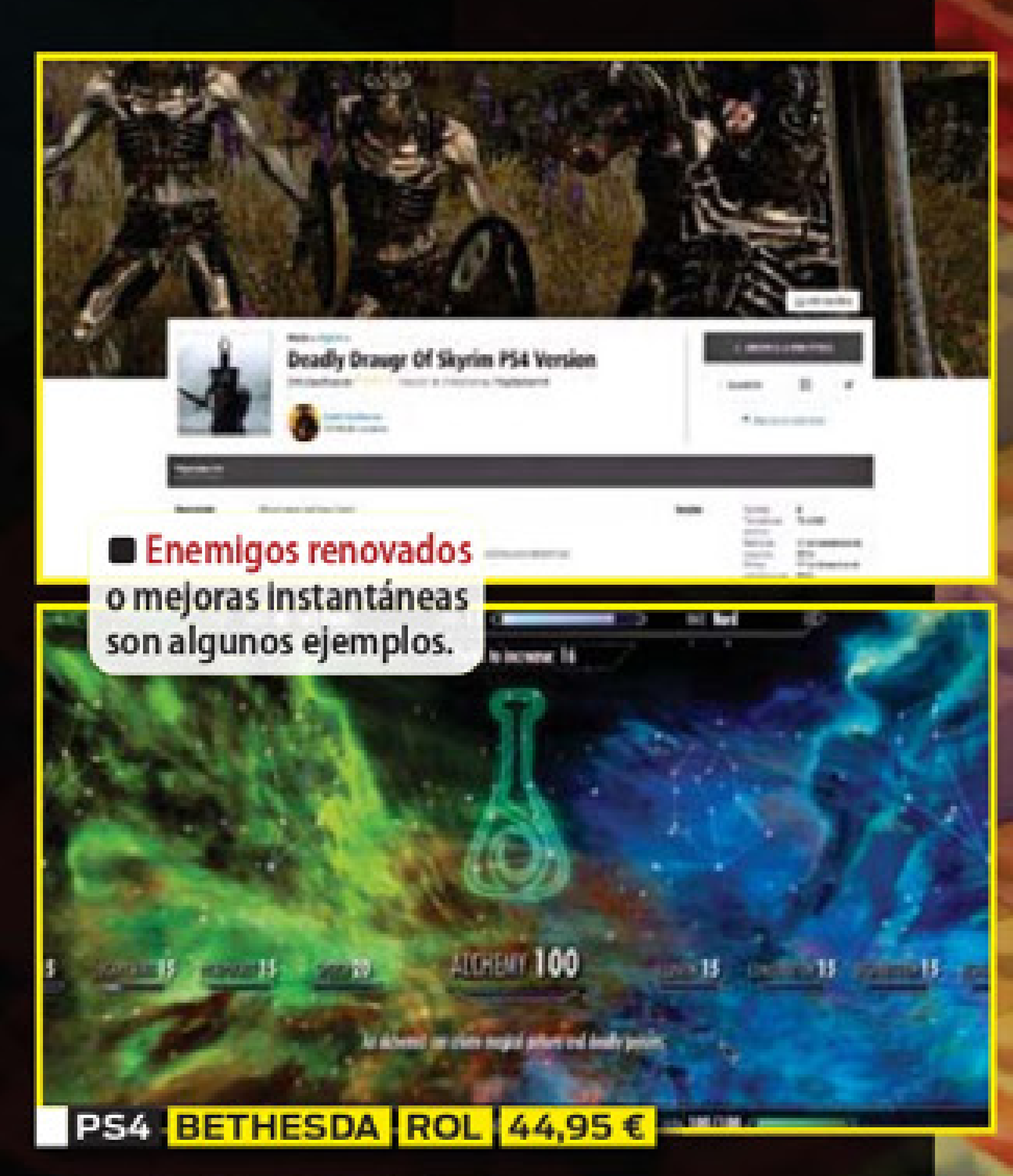


Los mods se hacen y se descargan desde PC. En Bethesda.net

PS4 | BETHESDA | ROL | 29,95 €

FALLOUT 4

ENEMIGOS GIGANTES, armas y armaduras de toda índole, personajes famosos como Bill Cosby, nuevos objetos para usar en los refugios (como banderas), alterar las tonalidades de la vegetación para dar la impresión de que estamos en una determinada época del año o hacer más fuerte a nuestro perro Albóndiga son algunas características que presentan los mods de *Fallout 4* en PS4.



Enemigos renovados o mejoras instantáneas son algunos ejemplos.

PS4 | BETHESDA | ROL | 44,95 €

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

AL IGUAL QUE LOS DE *FALLOUT 4*, los mods de *Skyrim* se organizan en distintas categorías en la web de Bethesda: destacados, los más votados, por temáticas (criaturas, vestimentas...). También hay mods que alteran aspectos del apartado técnico como los efectos de luz; o algunos que nos otorgan ventajas como anillos y amuletos infinitos o subir habilidades al máximo.

NOVEDADES



¡VAYA PRINCIPIO DE AÑO!

Si miramos los últimos lanzamientos, y los que están a puntito de llegar a las tiendas, nos encontramos con un principio de año espectacular. Recordamos pocos comienzos de año tan potentes como este. Un primer trimestre que nos ha dejado algunos juegos imprescindibles, como *Resident Evil 7* (del que os hablamos el mes pasado), el impresionante *Horizon: Zero Dawn* (que encontraréis al pasar la página) y el futuro *Mass Effect Andromeda*, que promete hacer honor a la saga.
Pero más allá de estos títulos casi intocables, estamos disfrutando de muchos más juegos de enorme calidad como *Nioh, NieR Automata* o *Ghost Recon: Wildlands* (aunque ha resultado ser menos "salvaje" de lo esperado). Cuando echéis un vistazo a la sección de Novedades, descubriréis que hay mucho y muy bueno para elegir. Se ve que PS4 está viviendo un momento dulce, que mejorará aún más, aunque desgraciadamente de PS Vita no podemos decir lo mismo...

PS4

PÁGINA 42

HORIZON ZERO DAWN La aventura de Guerrilla nos ha deslumbrado... Un juego en mundo abierto que merece la pena visitar y una protagonista que hay que conocer...


PÁGINA 46

» NieR: Automata. Platinum Games nos tienen acostumbrados a una de cal y otra de arena. Por suerte, esta vez han acertado de lleno con un juego de acción trepidante y espectacular que hará las delicias de los amantes de los beat'em up.


PÁGINA 48

» Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands. La estrategia propia de la saga *Ghost Recon* (nada de ir a lo loco), pero esta vez en un mundo abierto que podemos compartir con tres amigos más para enfrentarnos juntos a un peligroso cártel.


PÁGINA 54

» Sniper Elite 4. La saga regresa a PS4 manteniendo su realista punto de vista de la guerra y, nuevamente, nos coloca en la piel de un francotirador. La novedad es que esta vez nos movemos en un mundo abierto, lo que nos ofrece más alternativas de acción.

» Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanto más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



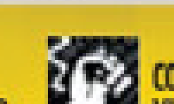
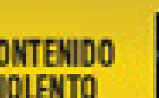
Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.

PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:








EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO · ENSEÑA A JUGAR · EDAD JUEGO EN RED





16

Género:
AVENTURA
Desarrollador:
GUERRILLA GAMES
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
59,99€
Precio Ed. Limitada:
79,95 €





JUGADORES **1** JUG. ONLINE **NO**



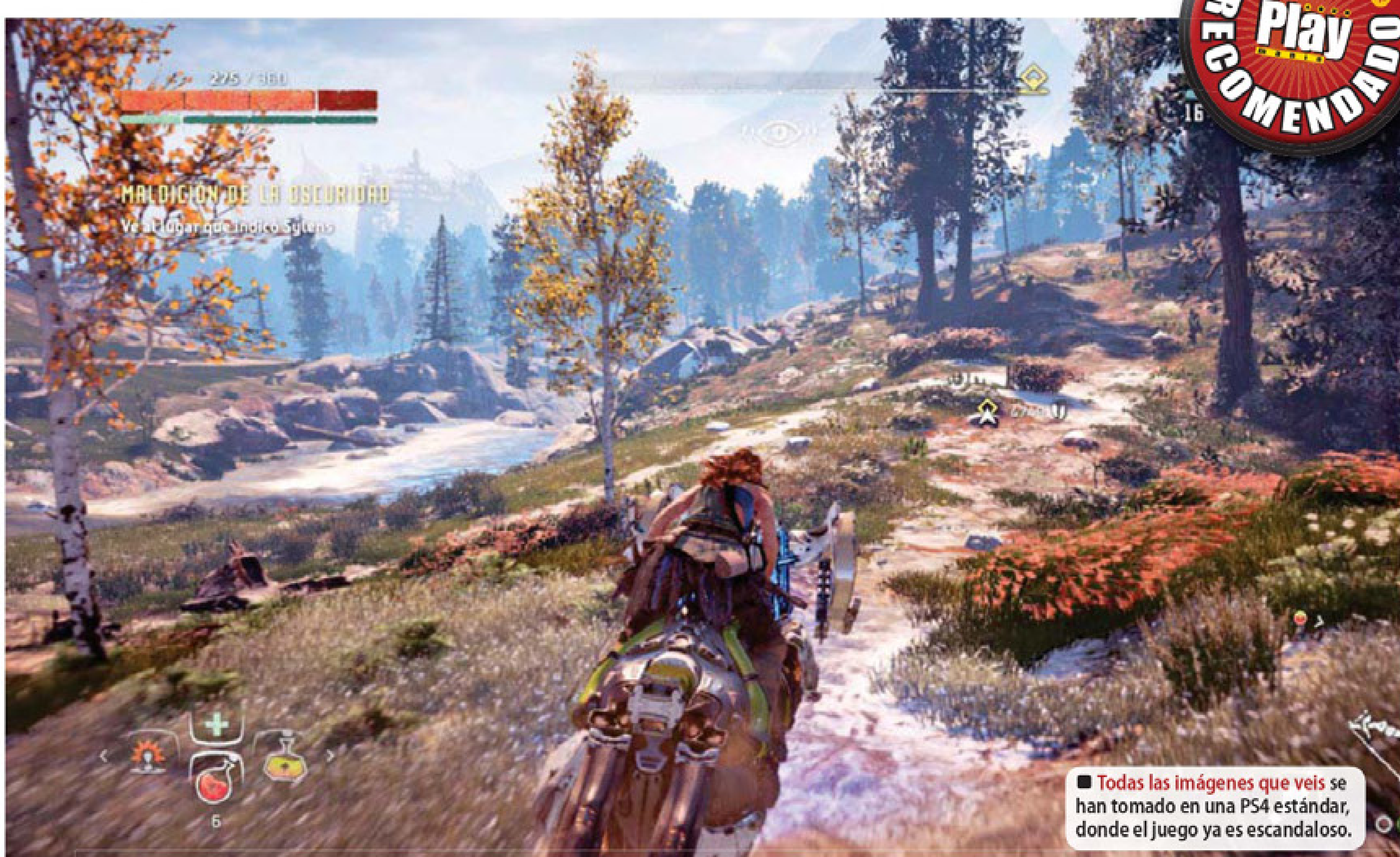
TEXTOS **CASTELLANO** VOCES **CASTELLANO**



BLU-RAY **SÍ** RESOLUCIÓN **1080 P**



www.playstation.com/es-es/games/horizon-zero-dawn-ps4



JUEGO Play RECOMENDADO

■ **Todas las imágenes que veis** se han tomado en una PS4 estándar, donde el juego ya es escandaloso.

GUERRILLA YA SABE LO QUE ERA LA **LUZ DEL SOL**

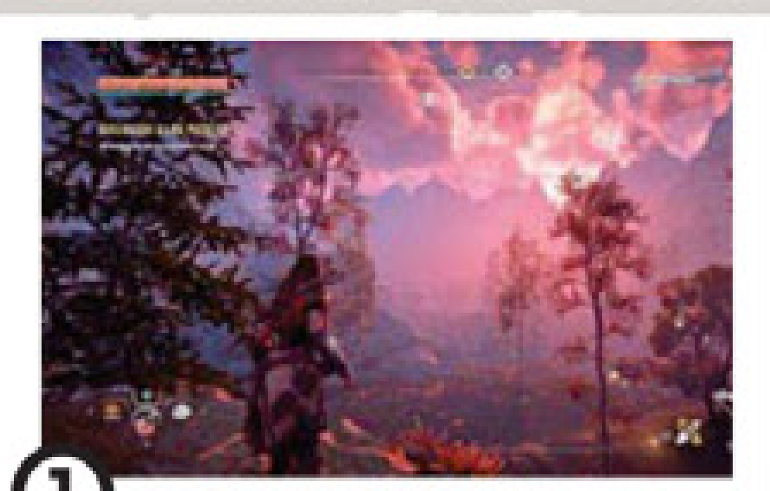
Horizon Zero Dawn

Los creadores de *Killzone* han metido *Far Cry*, *Tomb Raider* y *Monster Hunter* en una coctelera y ha salido un batido delicioso.

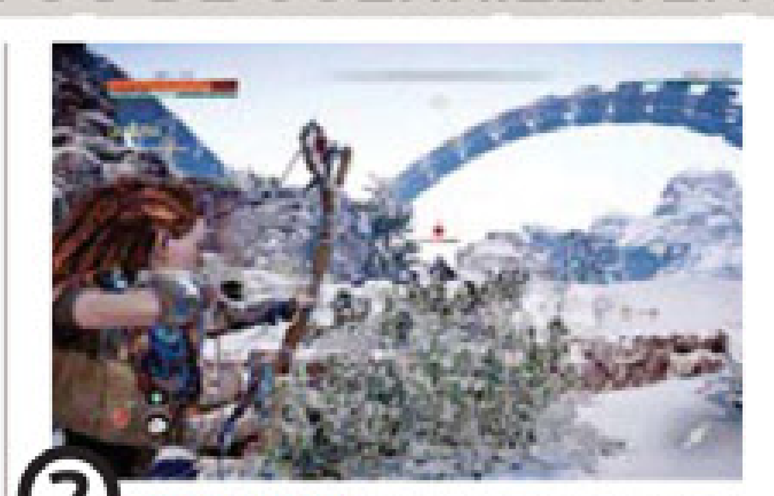
Killzone era una saga muy notable, pero lo cierto es que su personalidad brillaba por su ausencia dentro del género del shooter, manido hasta la saciedad durante la última década. En Guerrilla Games, debían de ser conscientes y por eso decidieron virar de rumbo 180º y apostar por una nueva IP enmarcada en el género del sandbox. Nació así *Horizon: Zero Dawn*, al que, desde que se anunció en el E3 2015, se le veían mimbres de grandeza. Pues bien, ya está en la calle y es aún mejor de lo que esperábamos. El estudio holandés se ha sacado de la chistera una aventura magistral en lo jugable, lo argumental y lo técnico.

Un futuro prehistórico es la premisa sobre la que está construido el juego. Estamos en una época en que la Tierra está dominada por unas misteriosas máquinas que recuerdan a los dinosaurios y la humanidad ha vuelto a un estado tribal muy primitivo. En esa tesitura, encarnamos a Aloy, una joven que ha sido criada como una paria, al margen de la sociedad, y que deberá luchar por ganarse un sitio en la tribu de los Nora y descubrir cuáles son sus orígenes. Es difícil haceros entender lo genial que es el universo que ha creado Guerrilla sin destripes, pero baste con deciros que combina brillantemente lo ancestral y la ciencia ficción, el pasado y el futuro. Al margen del hilo principal, que tiene reminiscencias de una película cuyo nombre no vamos a revelar, hay infinidad de historias paralelas, con tribus enfrentadas, conflictos religiosos, intrigas palaciegas... Además, todo está planteado desde un punto de vista

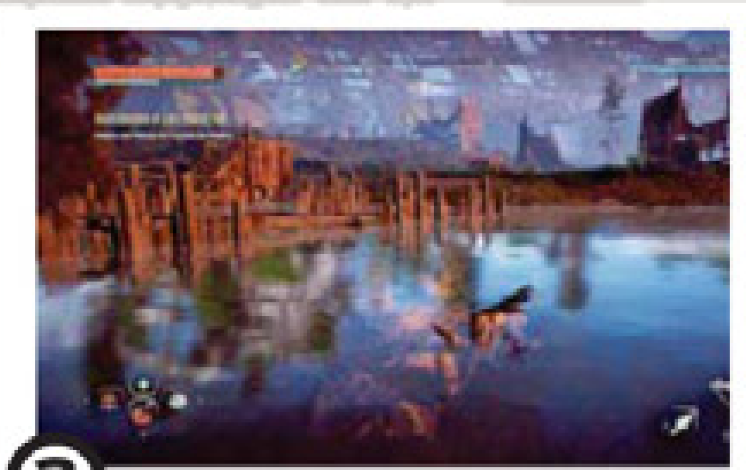
EL **ATREVIDO DEBUT** DE GUERRILLA EN EL "SANDBOX"



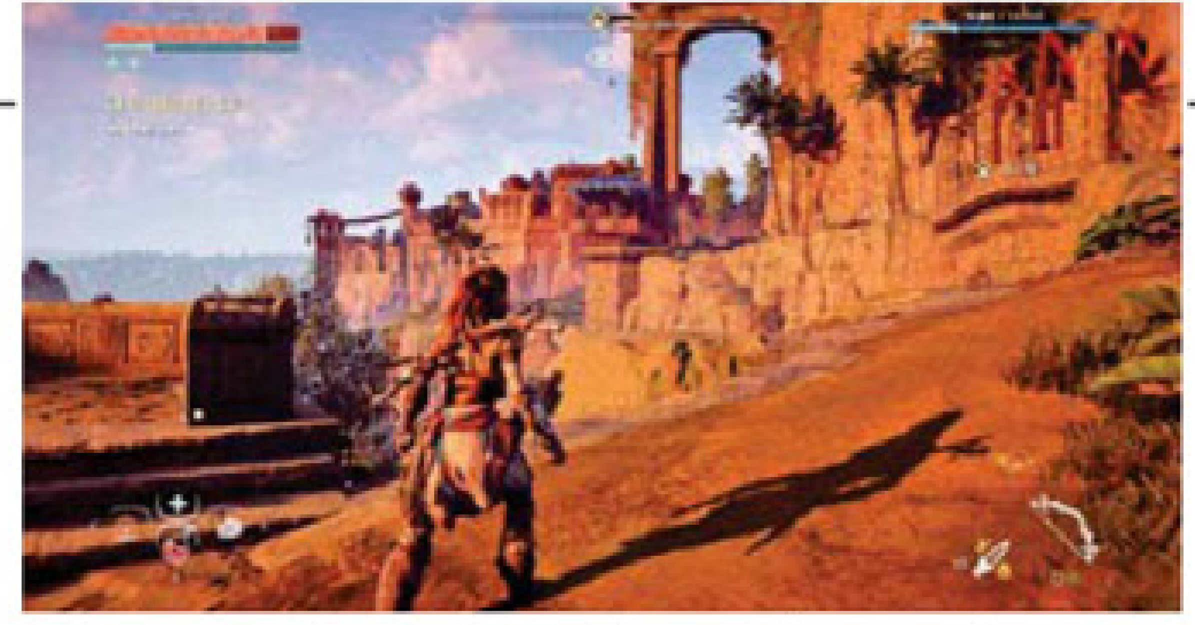
① **MUNDO ABIERTO.** El gigantesco mapa se puede recorrer libremente y está plagado de tareas secundarias. La naturaleza salvaje es la predominante.



② **COMBATES.** Combinan ataques a distancia, con arcos y otras armas que tienen efectos elementales, y el uso de una lanza para el cuerpo a cuerpo.



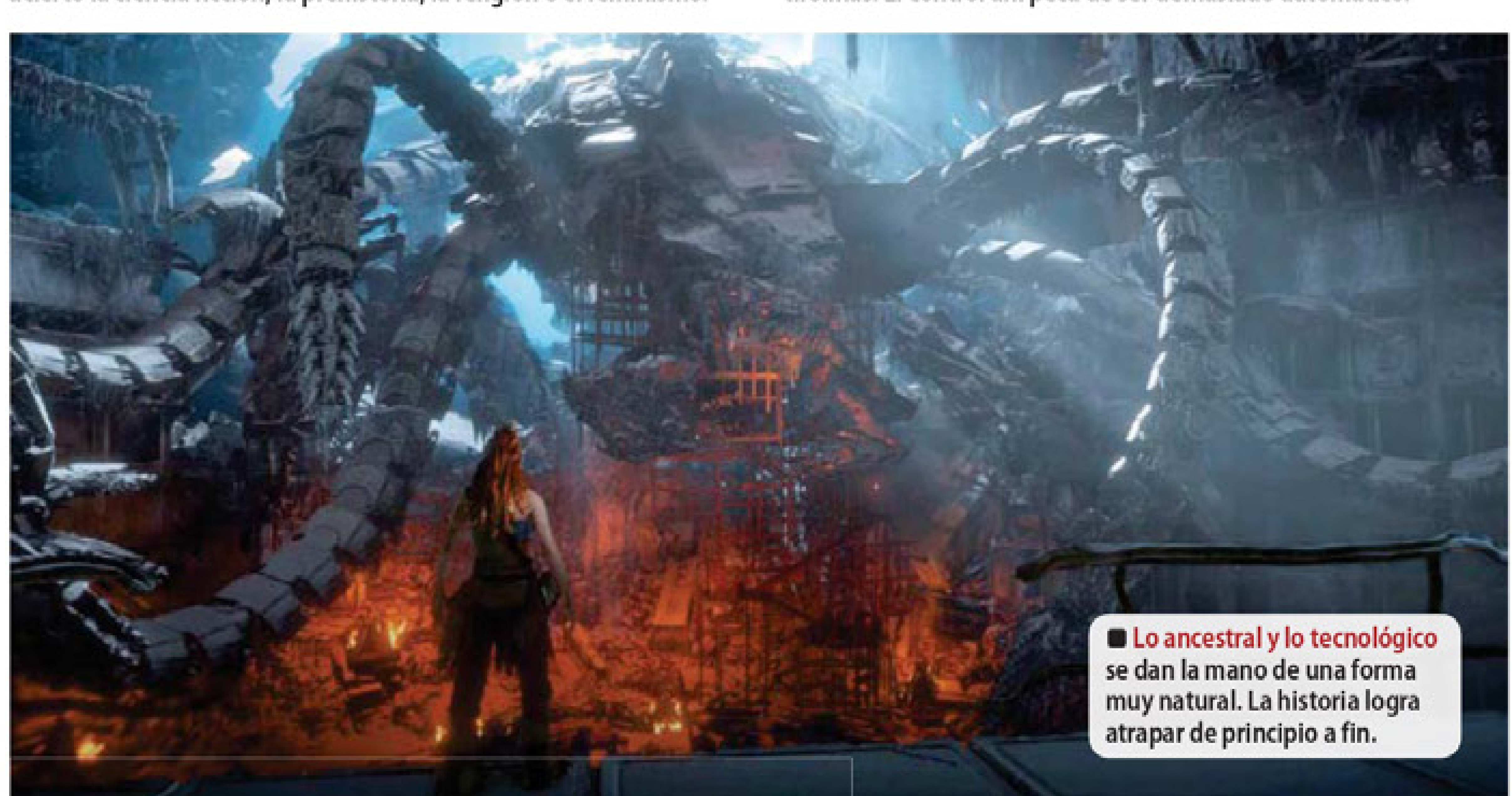
③ **ROL.** Hay subidas de nivel que aumentan la salud y, sobre todo, dan puntos con los que adquirir nuevas habilidades, divididas en tres árboles.



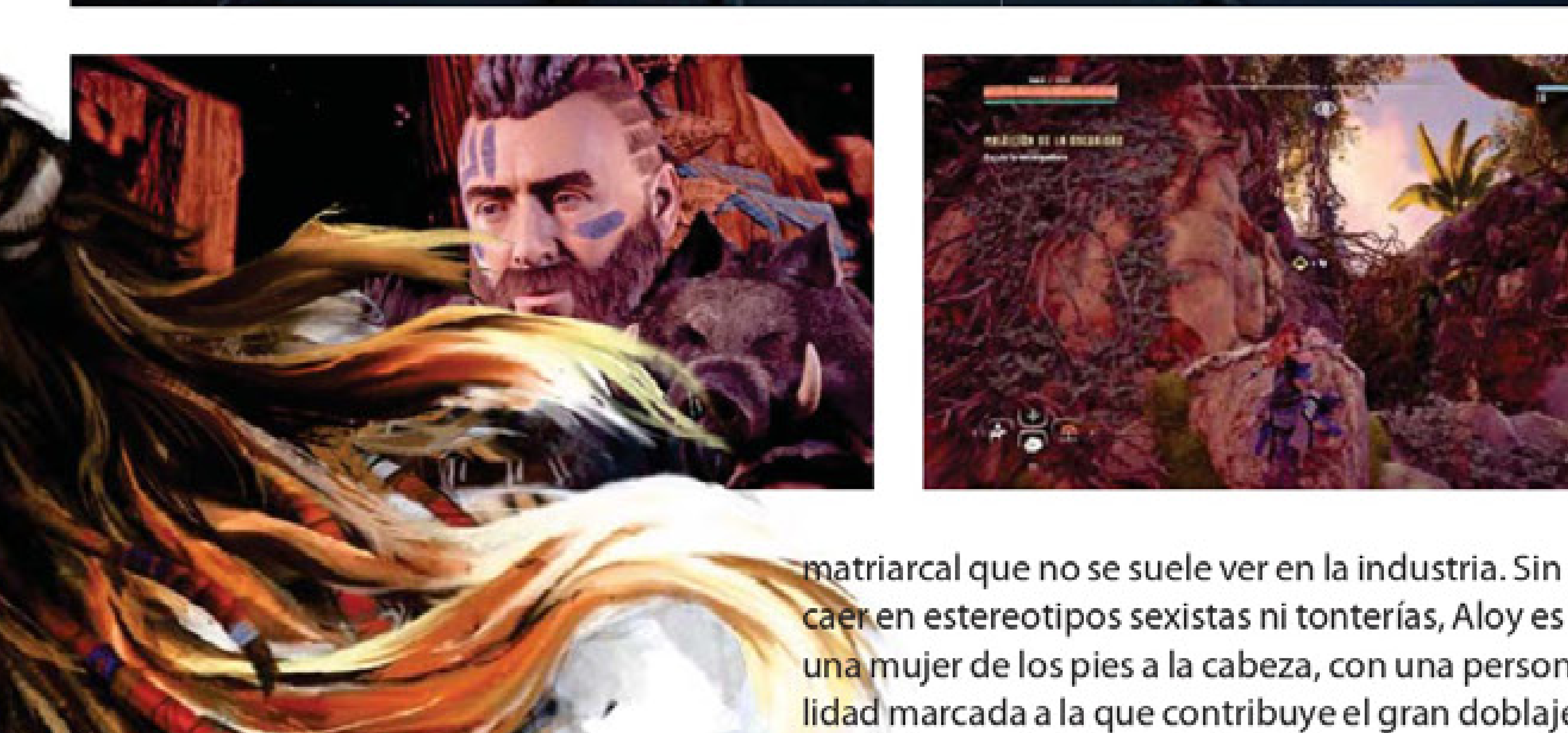
El universo que ha creado Guerrilla es riquísimo y combina con acierto la ciencia ficción, la prehistoria, la religión o el feminismo.

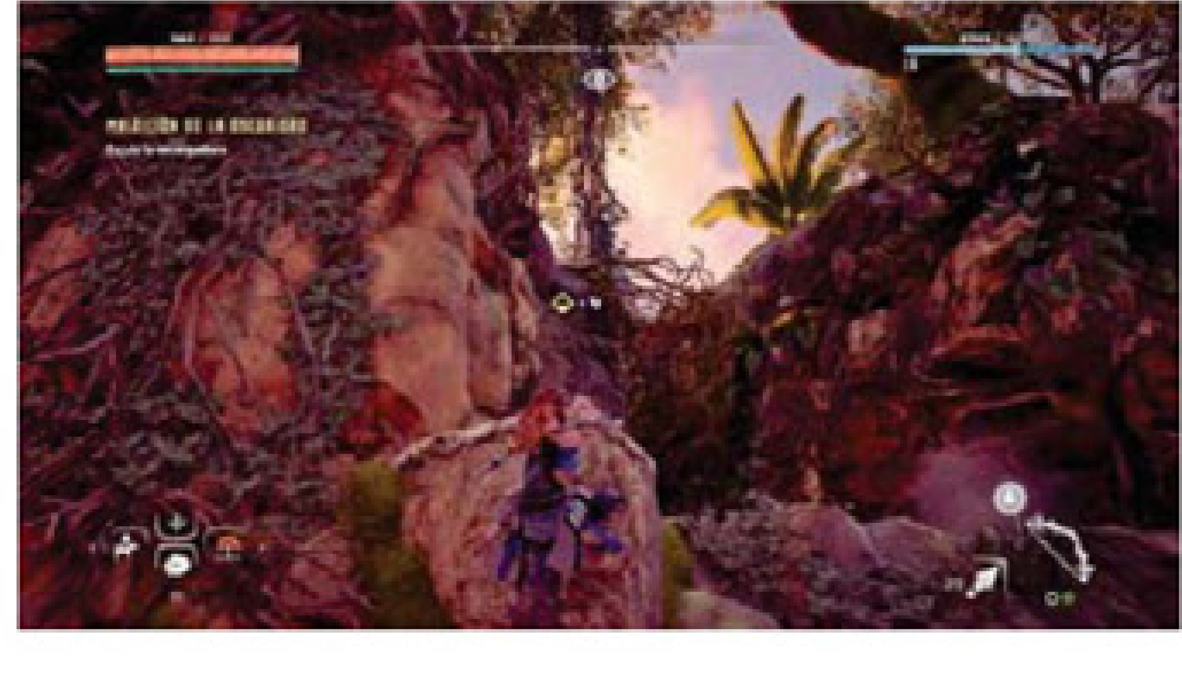


Hay secciones de plataformeo, con saltos a ojo, escalada, rappel o tirolinas. El control ahí peca de ser demasiado automático.

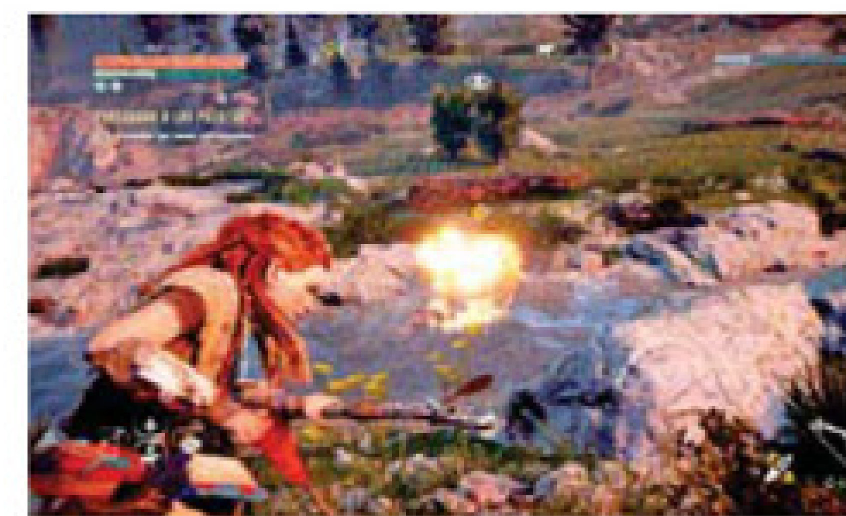


Lo ancestral y lo tecnológico se dan la mano de una forma muy natural. La historia logra atrapar de principio a fin.





TECNOLOGÍA FUTURA CON **AIRES ANTIGUOS**



EL ARCO es el arma principal, pero también hay hondas y ballestas, a lo que se añade la opción de colocar cables inmovilizadores.



LA LANZA permite dar golpes flojos o fuertes. El control es bastante básico, así que no esperéis combos a lo hack and slash.



EL FOCO es un visor que permite escanear el entorno, así como los puntos débiles de las máquinas y sus rutas de patrulla.

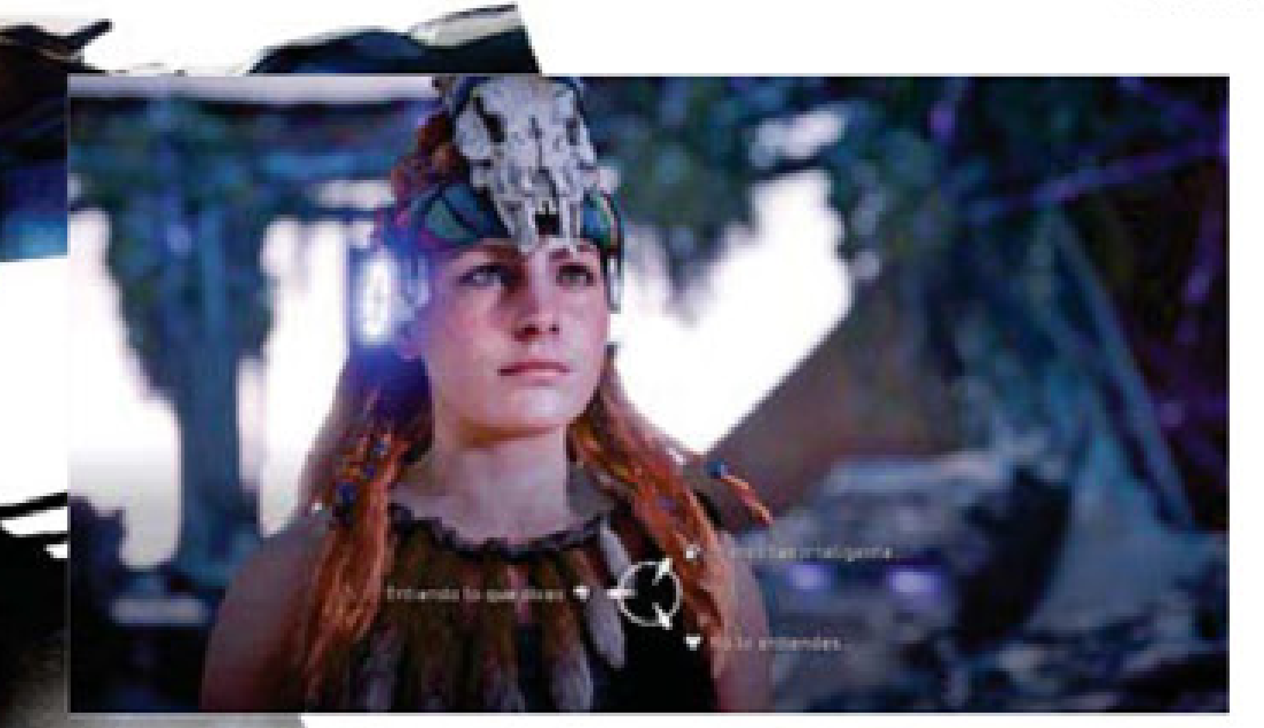
matriarcal que no se suele ver en la industria. Sin caer en estereotipos sexistas ni tonterías, Aloy es una mujer de los pies a la cabeza, con una personalidad marcada a la que contribuye el gran doblaje que le ha conferido Michelle Jenner. A poco que el juego venda bien, no sólo veremos más entregas, sino también novelas, cómics y quién sabe si películas, pues Guerrilla ha creado un mundo lleno de historias interesantes que contar y habitado por personajes que sudan carisma a litros.

Guerrilla Games se ha sacado de la chistera una nueva IP que es magistral en lo jugable, lo técnico y lo argumental.

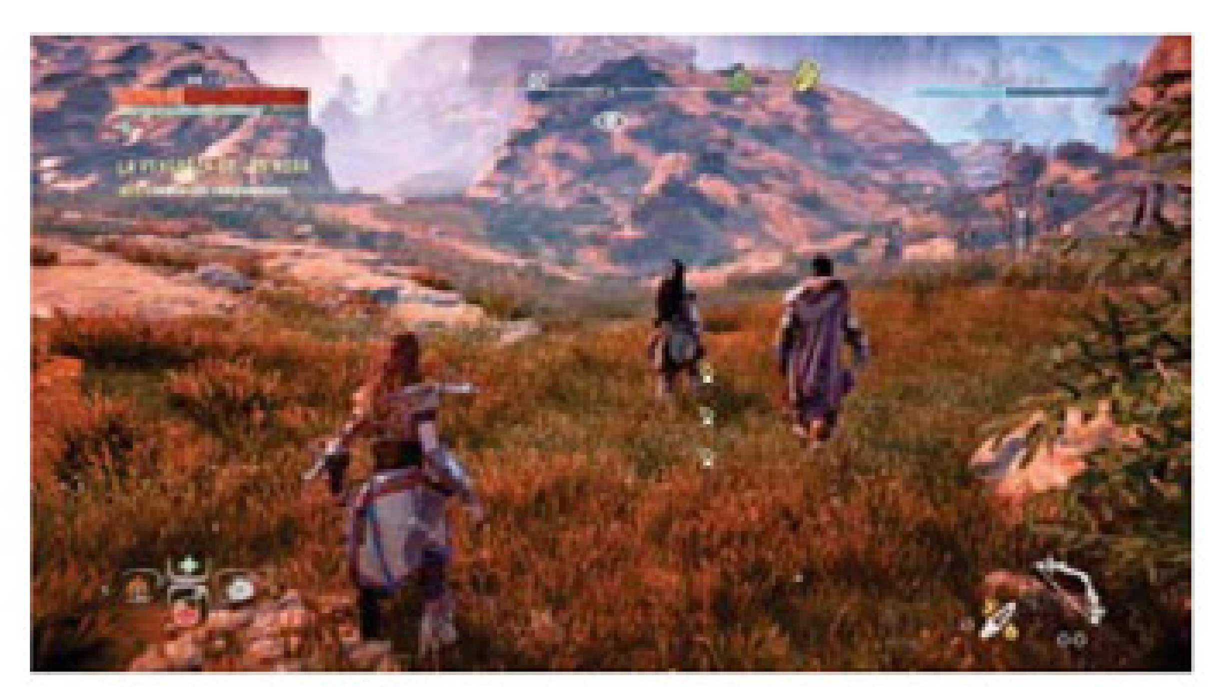
***Horizon* no inventa la rueda,** pero bebe de las mejores fuentes de los últimos años y ha sido capaz de fundar su propio manantial. La inspiración en *Tomb Raider* (protagonismo femenino, arco, plataformeo) y, sobre todo, en *Far Cry* (mundo abierto en la naturaleza, caza, mecánicas roleras, sigilo, campamentos), es muy evidente, a lo que cabría añadir cierto parecido con *Monster Hunter*, por el comportamiento de los "robosaurios", sus partes diferenciadas a la hora de abordarlos o la chatarra que sueltan. Ahora bien, el cóctel de ideas tiene su propio sabor y, lejos de ser un copia-pega de lo visto en esas sagas, sabe seguir su propio destino. con mucho acierto

Como en todo sandbox, casi desde el principio, tenemos absoluta libertad para ir a cualquier punto del vastísimo mapa, cuyo tamaño puede ser excesivo por momentos. Completar el hilo principal de misiones lleva unas veinticinco horas, pero hay misiones secundarias y tareas adicionales que se traducen en otras veinticinco para llegar al 100 %.

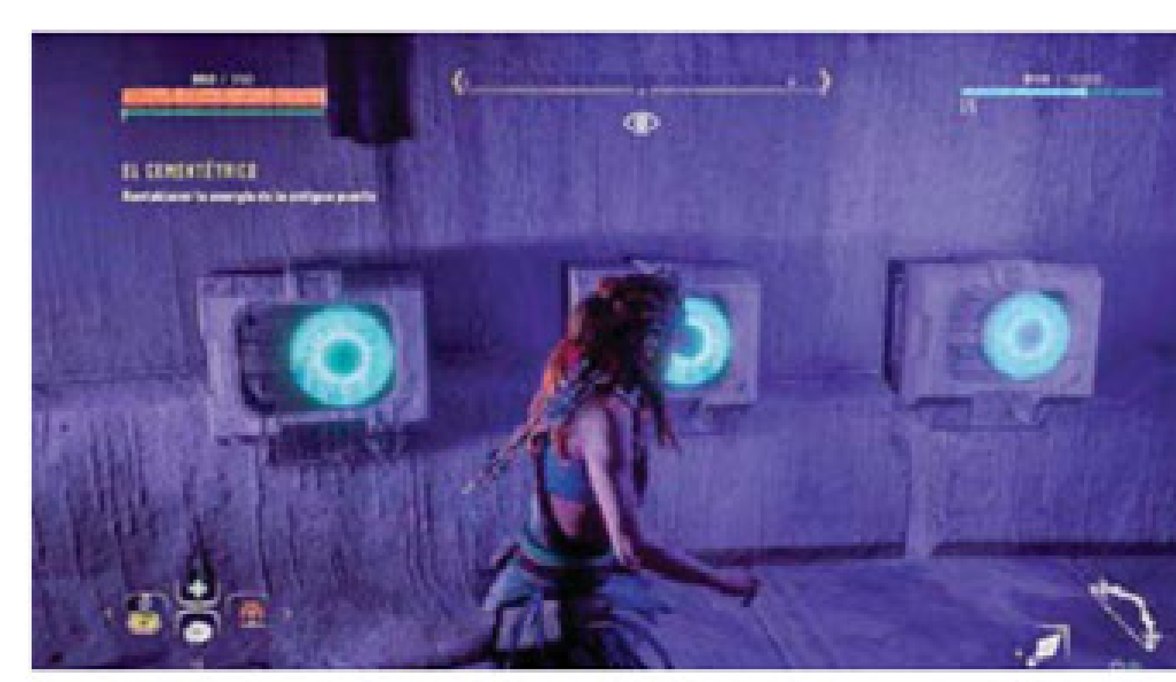
***Horizon* tiene una de sus mayores fortalezas** en el sistema de combate. De cuando en cuando, nos las tenemos que ver con humanos, pero lo mejor son las luchas contra las máquinas. Hay veinticinco diferentes, la mayoría de las cuales »



En ciertas conversaciones, tenemos tres opciones de respuesta (agresiva, conciliadora o cerebral), pero no afectan a la trama.



La creación de objetos es fundamental. Debemos recabar materiales y mezclarlos para obtener flechas, pociones, zurrones...



Hay algunos puzles en los que debemos alinear ciertos interruptores para que se ajusten a un patrón concreto.



La niñez de Aloy está recogida brevemente en los primeros compases del juego, donde la vemos con seis años.



La lanza permite sabotear a las máquinas: si las cogemos desprevenidas, lucharán a nuestro lado.



Las hogueras sirven como punto de guardado y para el viaje rápido, que precisa consumir un objeto.



El sigilo siempre es una opción. Podemos ocultarnos en la hierba, tirar piedras para distraer a los enemigos...

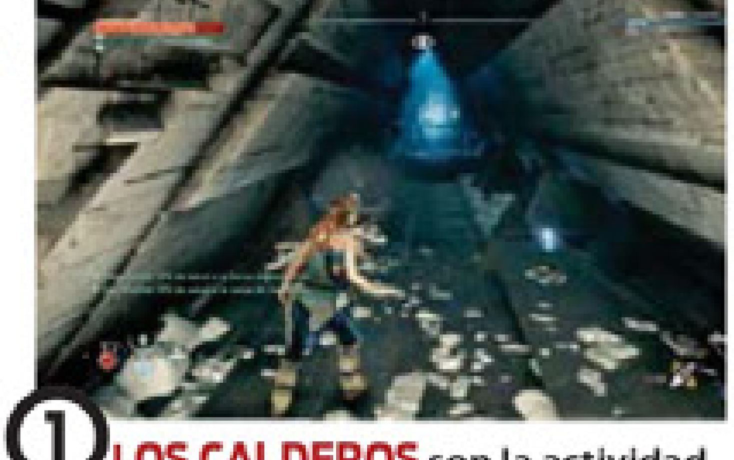


Podemos cabalgar sobre algunas máquinas, lo cual resulta muy útil para recorrer las kilométricas distancias.

Dejando de lado a *Uncharted 4*, que se beneficiaba de un desarrollo más lineal, no hemos visto jamás un mundo abierto más bello y pulido que el de *Horizon*.

tratan de eliminarnos a base de embestidas, lo que obliga a estar en continuo movimiento. Así, debemos echar mano de un arco, principalmente, y de otras armas a distancia, como una ballesta, una honda o un lanzador de cables. También contamos con una lanza para el cuerpo a cuerpo, con golpes fuertes o rápidos que impactan de forma semiautomática, sin combos. Cada monstruo tiene varias partes y no todas responden igual a cada tipo de munición, lo que hace que los enfrentamientos sean muy estratégicos. Esto entronca con un sistema de progresión rolera, que nos permite adquirir nuevas habilidades de forma progresiva, como el poder de ralentizar el tiempo, mayor rapidez de curación (hay que usar hierbas o pociones para ello), eliminaciones sigilosas, uso de tres flechas a la vez... También hay mecánicas de sigilo, aunque, para evitar frustraciones, no son obligatorias. Podemos escondernos en la hierba, marcar la posición de los enemigos, tirar piedras para generar distracciones... Asimismo, hay algo de plataformeo, aunque se siente desaprovechado, especialmente a la hora de escalar, pues lo único que tenemos que hacer es dirigir el joystick hacia los sucesivos salientes. Quizás habría estado bien meter algún condicionante plataformero, como el

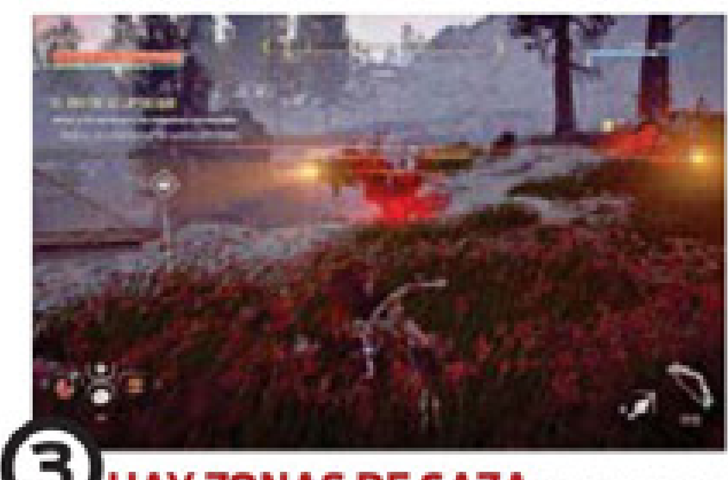
HAY MUCHO QUE HACER EN LA **MADRE NATURALEZA**



1 **LOS CALDEROS** son la actividad secundaria más destacada, pues son una especie de mazmorras lineales donde nos aguardan ciertos secretos.



2 **LOS CUELLILARGOS** son unas máquinas por las que hay que intentar trepar para llegar a la cima y así poder revelar cada área del mapeado.



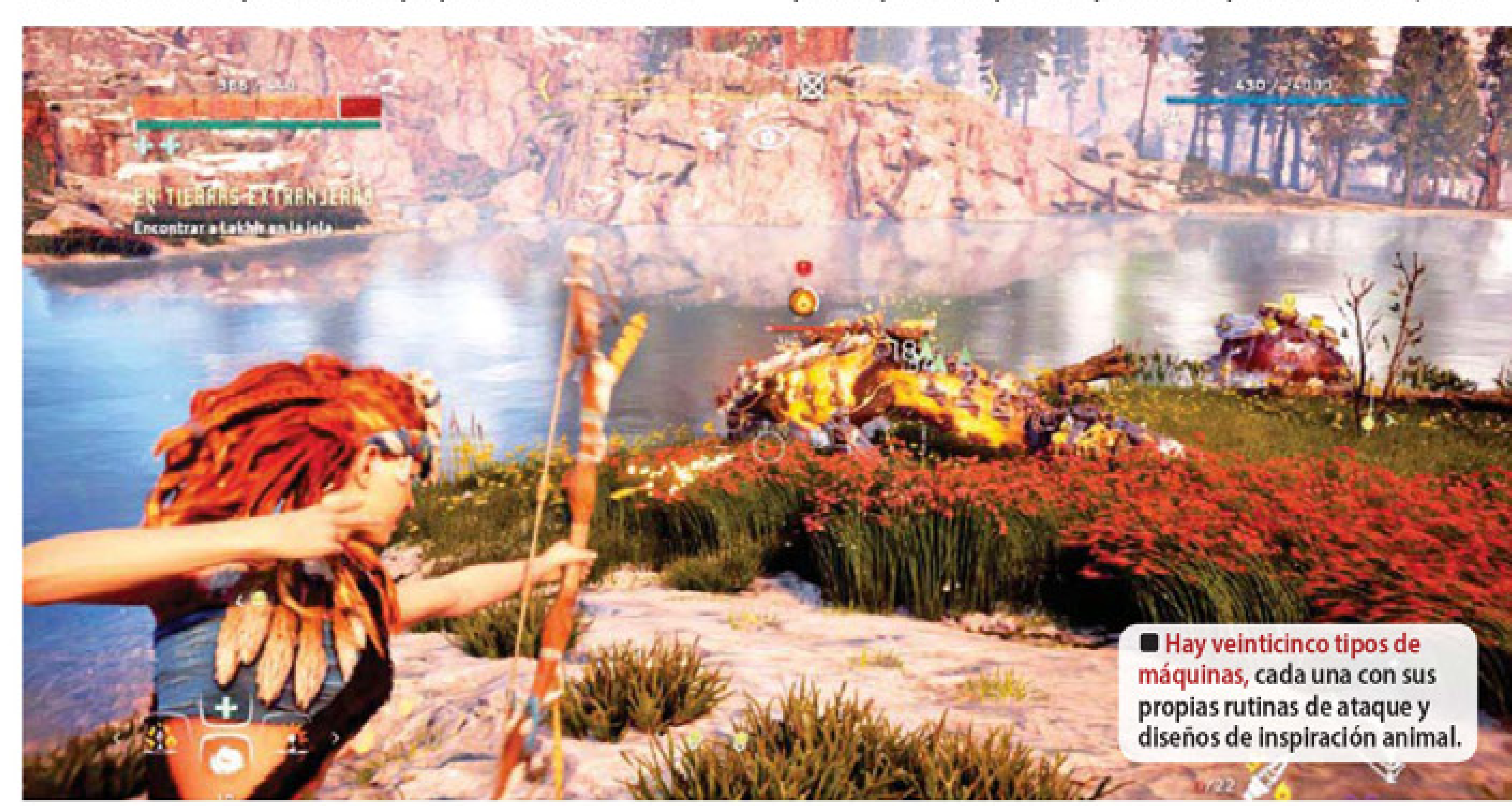
3 **HAY ZONAS DE CAZA,** entornos corruptos y campamentos de bandidos que hay que limpiar por la fuerza, si se quiere completar el 100 % del juego.



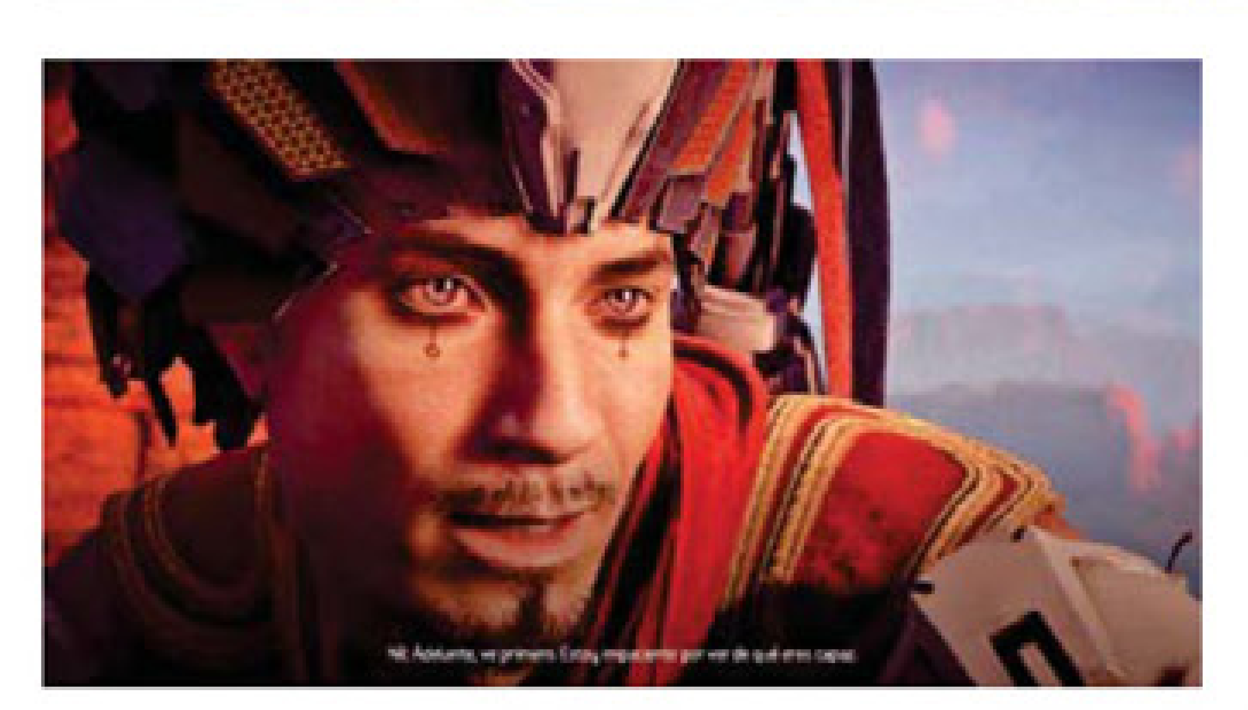
Hay jefes finales que pueden ponernos en más de un aprieto. La clave es escanearlos para saber en qué parte conviene cebarse.

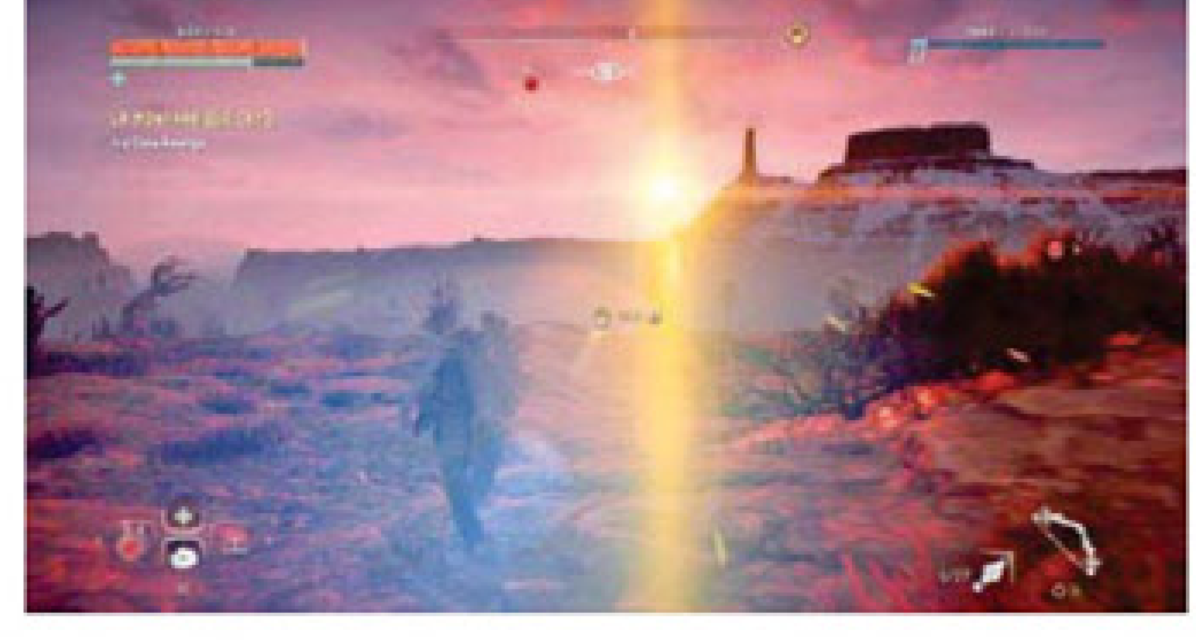


Las máquinas sueltan infinidad de chatarra al derrotarlas y se puede aprovechar para comprar cosas o para venderla muy cara.



Hay veinticinco tipos de máquinas, cada una con sus propias rutinas de ataque y diseños de inspiración animal.





uso de un piolet o el de un gancho, pero, al final, se trata de un sandbox.
Entre las misiones secundarias, destacan los calderos, que son una especie de minimazmorras subterráneas muy inspiradas, y los cuellilargos, unas máquinas que hay que coronar para revelar los secretos del mapa, como las torres de *Far Cry*.

El último pilar de *Horizon* es su sensacional apartado técnico. Dejando a un lado a *Uncharted 4*, que se beneficiaba de un desarrollo más o menos lineal, no hemos visto jamás un mundo abierto más bello y pulido que el que ha parido Guerrilla. Si Hideo Kojima decidió adoptar el motor Decima del estudio para *Death Stranding*, no fue por casualidad... Había miedo a que el juego sólo diera la talla en PS4 Pro, donde corre a 4K y presenta algunas mejoras, pero olvidaos de eso: en la PS4 estándar es un auténtico portento, sin bajones gráficos, con un rendimiento que se mantiene casi siempre a 30 fps y sin ningún bug reseñable. Así se optimiza y se le saca partido a una consola, sin excusas baratas.
Guerrilla ha creado un mundo abierto que no sólo es gigantesco, sino que hace gala de una belleza inusitada, con bosques, montañas, desiertos, poblados, ruinas... El sistema de iluminación es tremendo, gracias a un ciclo día-noche dinámico que permite deleitarse con amaneceres incendiarios o una luz de luna que ya quisieran para sí los hombres lobo. La anatomía de los personajes es digna del David de Miguel Ángel, pero mejor aún es el diseño de las máquinas, que son versiones acorazadas de animales extinguidos del Cuaternario. Por si eso fuera poco, el doblaje y la banda sonora son dignos de una superproducción de cine.
Los Helghast han muerto, por fin. ¡Viva Aloy, la nueva reina del trono tecnológico de Guerrilla!



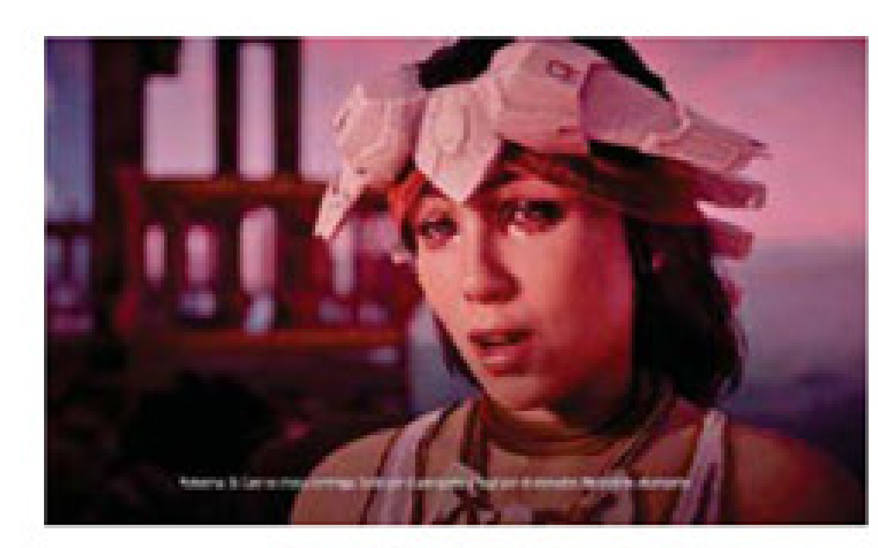
Hay diferentes atuendos, cada uno con unas características de defensa física y elemental. Hay que comprárselos a los mercaderes.



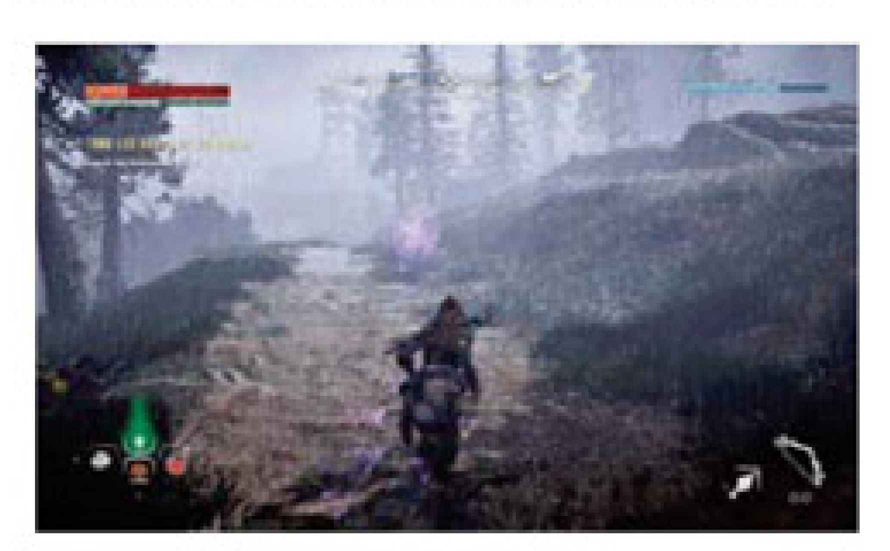
Hay cientos de coleccionables, en forma de documentos, archivos de sonido, hologramas o glifos que dan trasfondo argumental.

» UNA MALA BESTIA A LA QUE NADIE LE TOSE

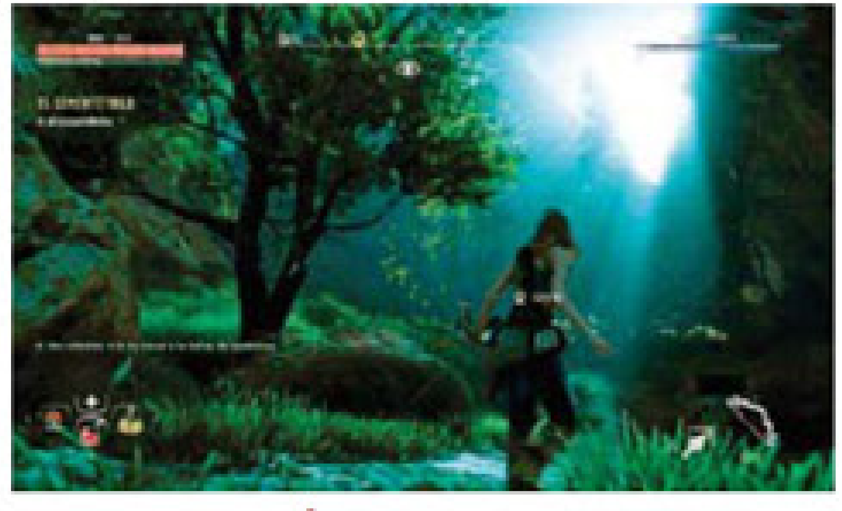
Los juegos de Guerrilla se han caracterizado siempre por su gran acabado técnico y *Horizon: Zero Dawn* es, seguramente, el juego de mundo abierto más salvaje que se haya visto nunca. Su optimización está tan cuidada que no hay problemas de rendimiento o bugs ni en PS4 ni en PS4 Pro.



LOS PERSONAJES están tremendamente detallados, incluso algunos secundarios a los que apenas vemos un par de minutos.



LOS ENTORNOS son de una belleza brutal. La vegetación está muy cuidada y, además, hay efectos climatológicos de lluvia y nieve.



LA ILUMINACIÓN, con un genial ciclo día-noche, se lleva la palma. Es una delicia ver cómo sale el sol o cómo alumbra la luna.

VALORACION

» LO MEJOR
El universo, lleno de historias. El sistema de combate, muy táctico. Los gráficos. Casi todo.

» LO PEOR
El plataformeo es demasiado automático. Las decisiones que hay no influyen en nada.

Te gustará + que... FAR CRY 4



Te gustará + que... RISE OF THE TOMB RAIDER

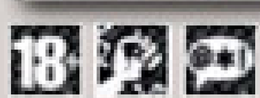


98	**» GRÁFICOS** Iluminación, modelados, dirección artística, rendimiento... Es una joya.
95	**» SONIDO** El doblaje, con Michelle Jenner como estrella, y la música son soberbios.
95	**» DIVERSIÓN** Su mezcla de mecánicas es genial, y la historia es realmente interesante.
93	**» DURACIÓN** La historia dura veinticinco horas y lo accesorio da para otras tantas.
NOTA 95	**Guerrilla se ha desatado con el mejor juego de su historia. Un imprescindible de PS4 y el inicio de una saga con mucho futuro.**



JUEGO Play RECOMENDADO





Género:
ROL DE ACCIÓN
Desarrollador:
PLATINUM GAMES
Editor:
SQUARE ENIX
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
69,99 €

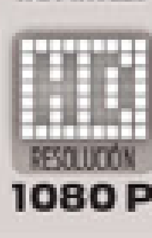

JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **JAP/INGLÉS**

BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**


www.platinumgames.com/games/nier-automata/



NieR: Automata nos ofrece una mezcla de géneros muy poco habitual, pero acertada en todos sus aspectos.

LA HUMANIDAD EN MANOS DE LOS **ANDROIDES**

NieR: Automata

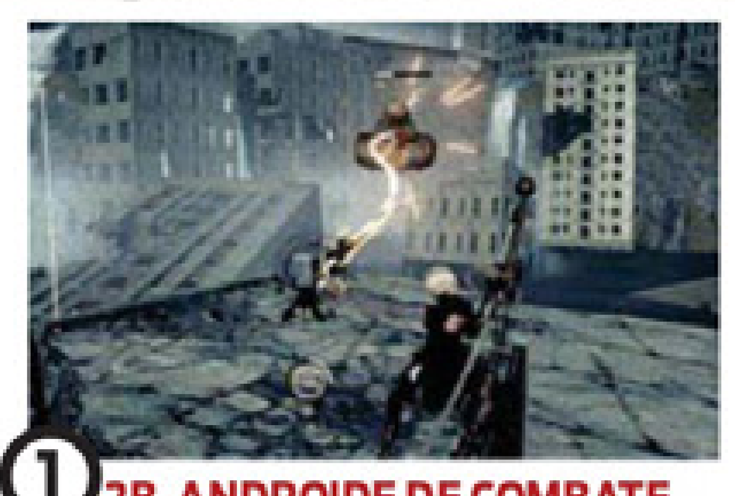
Los robots dominarán algún día la Tierra, pero, por ahora, resulta mucho más divertido dominarlos nosotros en este asombroso J-RPG de autor.

La humanidad está perdiendo la batalla contra los alienígenas, que han invadido la Tierra con sus mortíferas máquinas de guerra. Los supervivientes se han refugiado en la Luna y han creado una estación espacial, el búnker, desde donde fabrican y envían androides de combate para recuperar nuestro querido planeta de las garras de estos metálicos invasores.

9S y 2B son los protagonistas principales de la aventura. Su nombre puede resultar soso, pero el carisma y la personalidad de ambos androides consigue que nos enamoremos de ellos irremediablemente. La amistad que se forja entre ambos a lo largo de la aventura y las situaciones a las que se enfrentan también hacen que empaticemos con ellos y que nos preocupemos de su incierto destino. El resto de personajes también resulta inolvidable, desde la comandante que nos otorga las misiones desde el búnker o los miembros de la resistencia en la Tierra, hasta los antagonistas del juego, que están a la altura de los mejores de la historia del videojuego. Puestos en faena, *NieR: Automata* se erige sobre un sólido sistema de combates y rol nipón. De los combates se encargan las expertas manos de Platinum Games, que han sabido crear unas batallas simples, pero con una curva de aprendizaje muy prolongada que siempre nos invita a seguir aprendiendo nuevas rutinas y estrategias de ataque. El sistema de mejoras se articula sobre una especie de placa base en la que instalamos decenas de chips distintos, que nos otorgan ventajas divididas en: mejoras de la interfaz, de ataque, defensa, apoyo y de pirateo.

2B y 9S forman la pareja protagonista de la aventura. Cada uno cuenta con habilidades propias y un carisma tremendo.

TRES **AUTÓMATAS** PARA GOBERNARLOS A TODOS



1 2B, ANDROIDE DE COMBATE. Puede llevar dos armas al mismo tiempo, es fría, muy profesional y siempre dispuesta a cumplir su misión.



2 2A, EL MODELO ANTERIOR. Este androide renegado no atiende a las órdenes de nadie, actúa por su cuenta y esconde un gran secreto.



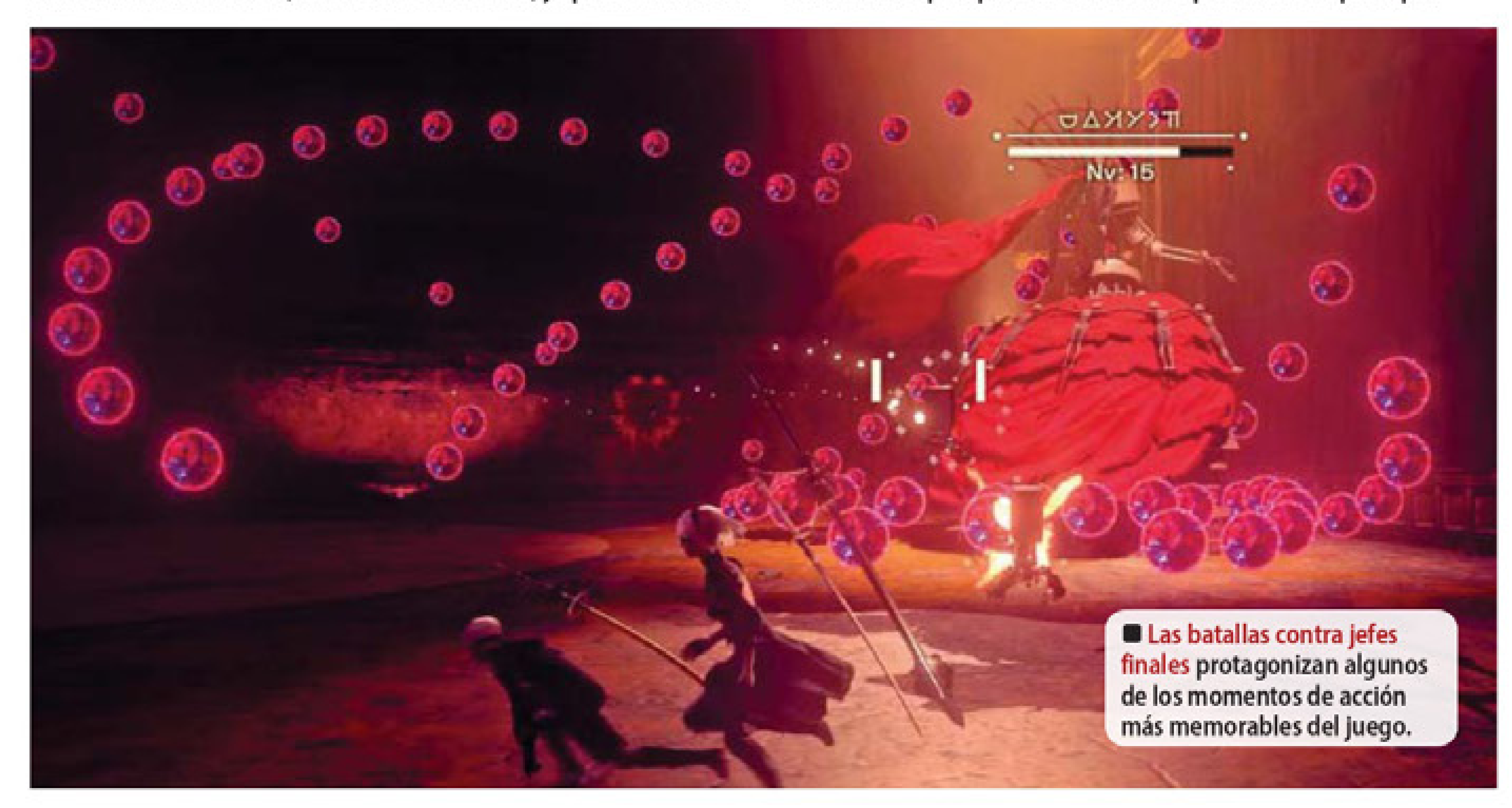
3 9S, ANDROIDE DE APOYO. Su habilidad para piratear a las máquinas rivales nos permite controlarlas o hacer que se vuelvan contra sus colegas.



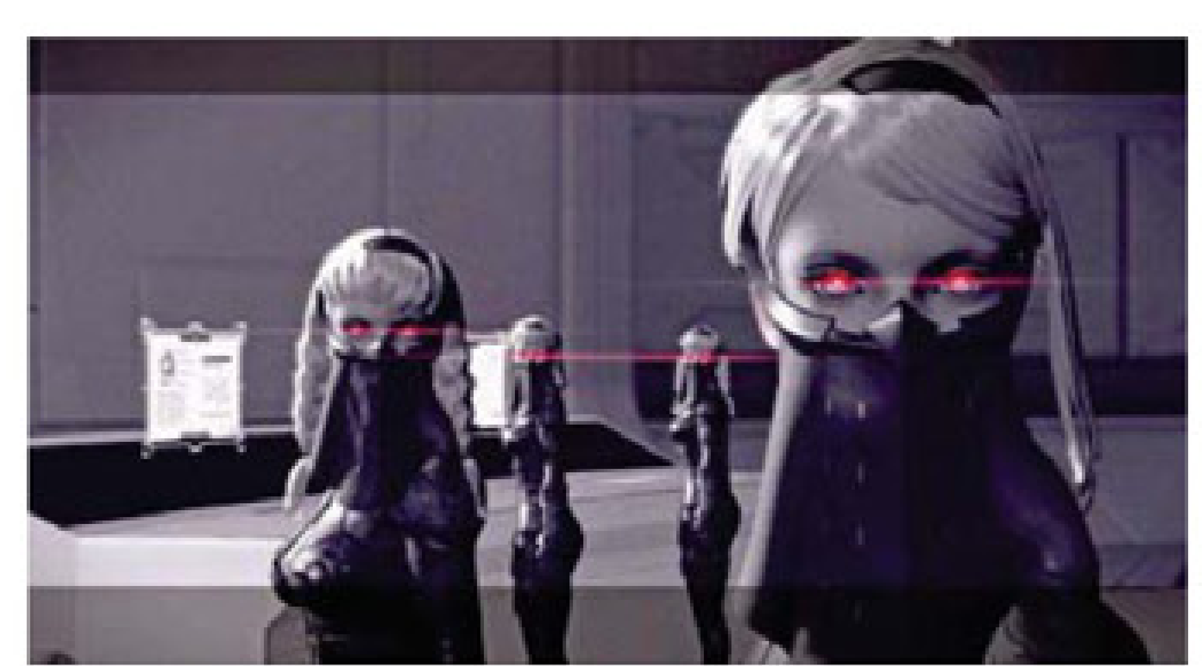
La cámara queda fija en muchas ocasiones para transformar la acción en un arcade 2.5D, un "twin stick shooter", y aportar variedad.



La trama es absolutamente brillante y cuenta con misiones secundarias que aportan tanto o más que la historia principal.



Las batallas contra jefes finales protagonizan algunos de los momentos de acción más memorables del juego.





La creatividad de la trama, el diseño artístico y la jugabilidad resultan absolutamente desbordantes. Una joya.

Cada chip ocupa un determinado espacio en función de su nivel, por lo que debemos escoger con mucho tiento qué habilidades queremos mejorar en cada ocasión. Al morir, nuestro cuerpo queda en el campo de batalla y debemos volver a por él si queremos recuperar los chips que llevábamos equipados, muy en la línea de *Dark Souls*.

Pero la obra de Yoko Taro, director del juego, no es un J-RPG al uso, ofreciendo una cantidad de mecánicas que muy pocas veces hemos visto en otros juegos. En numerosas ocasiones el juego se convierte literalmente en un shoot 'em up al estilo de sagas como *Gradius* o *R-Type*. En otras ocasiones se transforma en un "twin stick shooter" al estilo de *Helldivers*. Además, una vez que nos pasamos el juego controlando a 2B, la heroína principal, podemos continuar la aventura con 9S, pero lejos de repetir todo al dedillo nos encontramos con nuevas mecánicas, como el pirateo, un minijuego muy parecido a *Geometry Wars* que nos permite controlar a cualquier enemigo del juego, aumentando aún más la cantidad de cosas que podemos hacer. Pero hay más, ya que luego podemos jugar un epílogo alternando entre ambos personajes; luego nos ponemos en la piel de un nuevo personaje, 2A, con nuevas mecánicas que no os queremos destripar. A todo esto hay que sumarle una trama genial creada por Yoko Taro, un diseño de personajes tremendo obra de Akihiko Yoshida (que hizo lo propio en *Vagrant Story*) y una banda sonora memorable obra de Keiichi Okabe, que forman un conjunto realmente inolvidable y único.



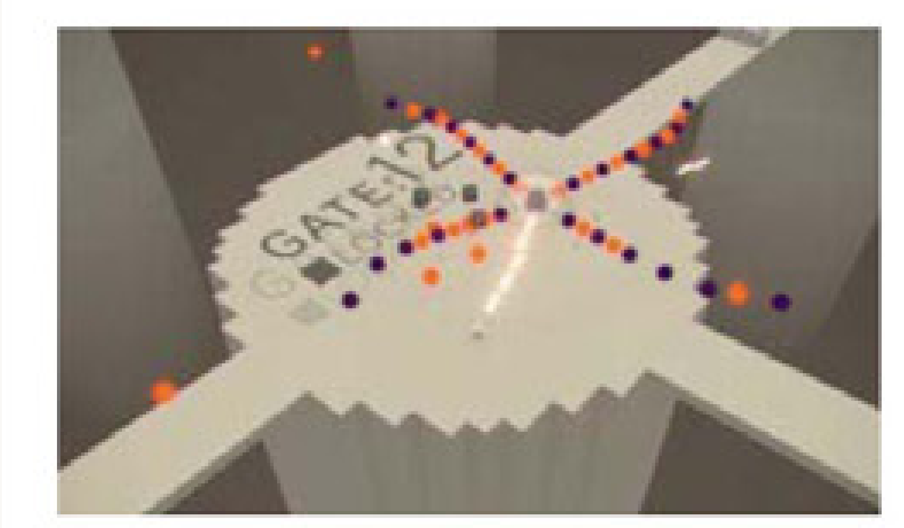
El sistema de combates es sencillo, pero al progresar se complica y nos ofrece montones de opciones: disparos, esquives, espadazos...



El mítico Emil de la primera entrega regenta una tienda con ruedas que ofrece objetos la mar de interesantes para nuestros dos héroes.

» UN J-RPG QUE ESCONDE MÁS GÉNEROS

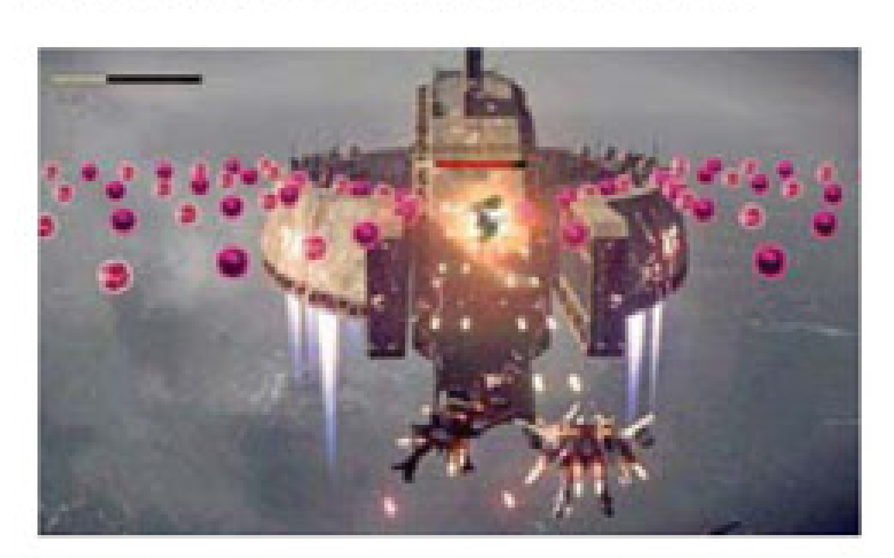
Aunque buena parte del tiempo lo pasamos haciendo lo que haríamos en muchos otros juegos nipones de rol de acción, como combatir a espadazo limpio, completar misiones secundarias o mejorar las habilidades de nuestros personajes, en *NieR: Automata* hay mucha más variedad jugable.



PIRATEO. Para controlar a las máquinas con 9S antes tenemos que completar un divertido minijuego a lo *Geometry Wars*.



SHOOT 'EM UP. Durante nuestra aventura nos topamos con muchas secuencias de matamarcianos realmente inspiradas.



TWIN STICK SHOOTER. En otras ocasiones podemos disparar en todas direcciones y movernos en 3D como en estos juegos.

VALORACION

» LO MEJOR

Todo: banda sonora, jugabilidad, dirección artística, trama, la mezcla de géneros...

» LO PEOR

Gráficamente no es puntero, con texturas planas y escenarios vacíos. Mejor en PS4 Pro.

Te gustará + que...



Te gustará + que...



86	**» GRÁFICOS** Muy fluidos gracias a los 60 fps, pero texturas planas y escenarios vacíos.
95	**» SONIDO** Voces en inglés buenas, en japonés geniales y banda sonora insuperable.
95	**» DIVERSIÓN** Un cóctel de géneros realmente brutal y tremendamente rejugable.
92	**» DURACIÓN** Unas 10-15 horas, pero decenas más para completar todos los finales.
NOTA 93	La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte.

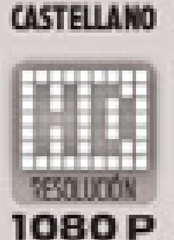






Género: **ACCIÓN/ ESTRATEGIA**
Desarrollador: **UBISOFT**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Gold Edition: **99,99 €**


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **2-4**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**



www.ubisoft.com/es-ES/game/ghost-recon-wildlands/



■ Un mundo abierto de gran extensión es el nuevo reto para los veteranos Ghosts. Disfrútalo solo o con amigos.

DISFRUTA AL 100% DE SUS OPCIONES ONLINE CON PS PLUS

LOS FANTASMAS DEL NARCOTRÁFICO BOLIVIANO

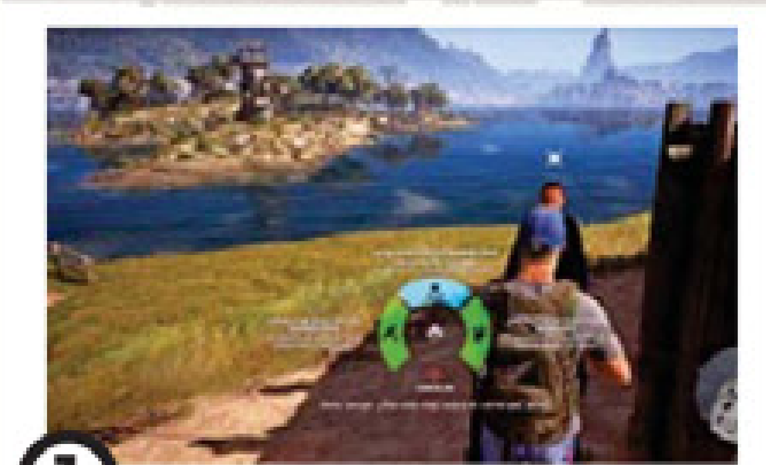
Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands

Si alguna vez os habéis preguntado cómo hubieseis combatido al cártel de Pablo Escobar, ahora es el momento de demostrarlo sobre el terreno.

Se amparan en las sombras. Su identidad es secreta. Ellos "nunca han estado aquí". Pero, sin embargo, el escuadrón Ghost lleva asaltando nuestras consolas desde 2001, tiempo en el que han protagonizado más de una decena de juegos que les han servido para demostrar por qué son considerados como la élite de la élite militar del ejército de EEUU. Pero ahora tienen por delante el reto más ambicioso de su historia...

Un mundo abierto de enormes proporciones es el nuevo escenario en el que estos curtidos veteranos deben reinventarse a sí mismos para combatir una de las mayores lacras de sudamérica: el narcoterrorismo. Con una historia que recuerda a la popular serie de televisión "Narcos", *Ghost Recon Wildlands* nos traslada hasta el corazón de una Bolivia gobernada por el terror, la corrupción y la inestabilidad política. Una situación insostenible para sus ciudadanos y provocada por el poder y los aires de grandeza de El Sueño, el líder del cártel de Santa Blanca, una organización de narcoterroristas que han convertido al país sudamericano en un centro de operaciones desde el que producir y distribuir cocaína a medio mundo a una escala nunca vista anteriormente. Su poder es tan grande que el gobierno boliviano se ha visto obligado a prometerles impunidad total a cambio de que no se produzcan más muertes de inocentes, pero esta situación cambia cuando un agente

» DESMONTANDO EL CÁRTEL DESDE ABAJO



① **OBTENER INFORMACIÓN** recorriendo los puntos clave de cada zona es fundamental para desbloquear nuevas misiones.



② **CREAR UNA ESTRATEGIA** es siempre la única opción. Atacar "a lo loco" desemboca en muerte segura en la gran mayoría de ocasiones.

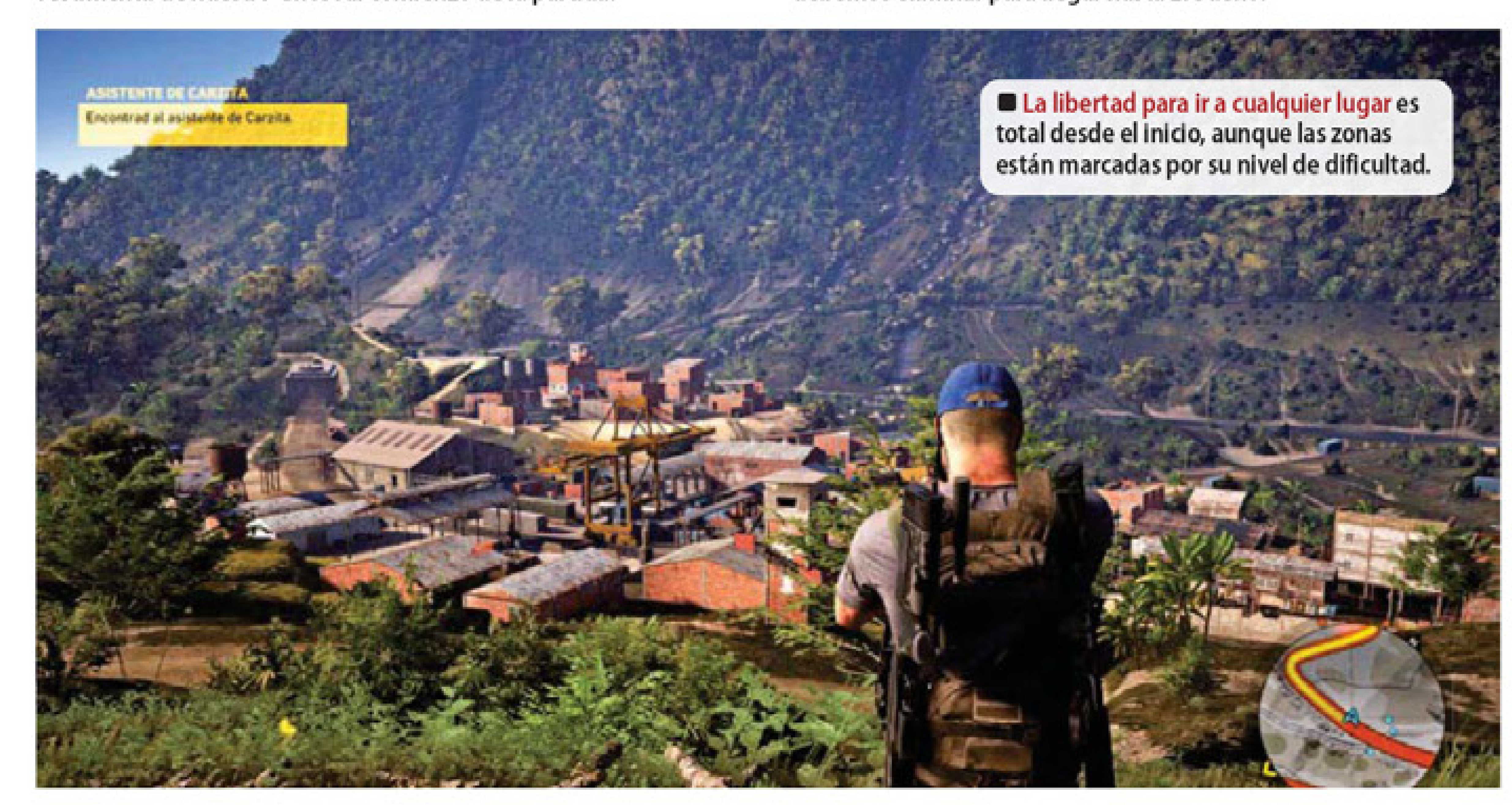


③ **DESPLEGAR** a los Ghost en la zona utilizando todos sus recursos tácticos y armamentísticos es la clave para un trabajo limpio y bien hecho.

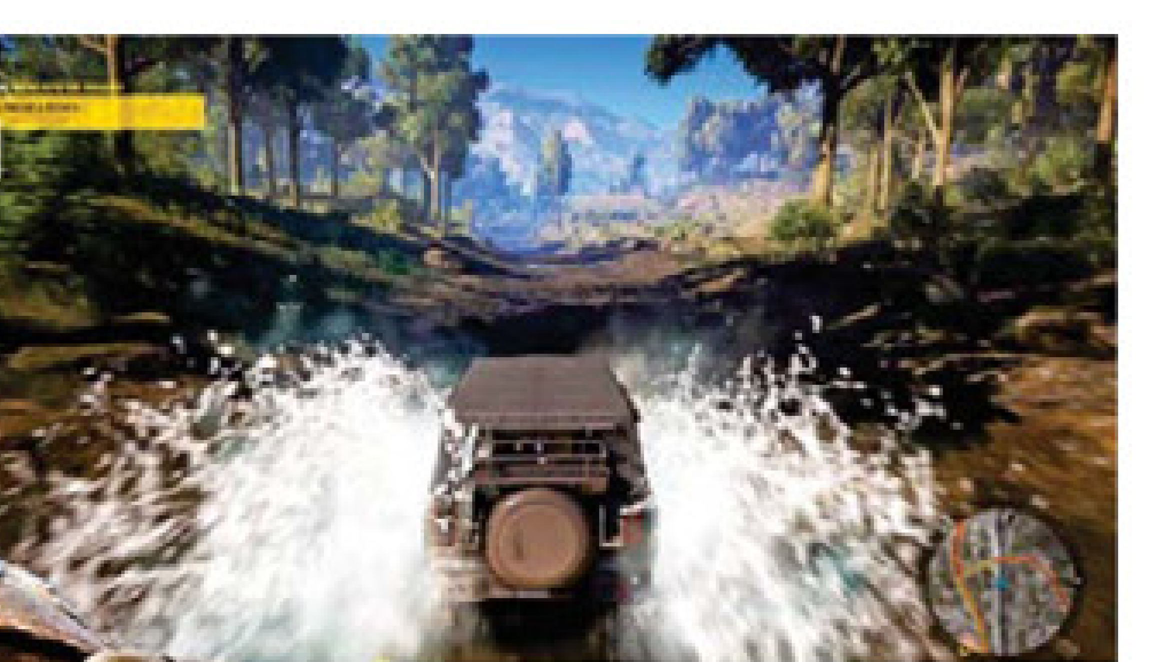
■ El editor nos permite personalizar el sexo, la apariencia y la vestimenta de nuestro Ghost al comienzo de la partida.



■ Los líderes del cártel son nuestros principales objetivos. Los debemos eliminar para llegar hasta El Sueño.



■ La libertad para ir a cualquier lugar es total desde el inicio, aunque las zonas están marcadas por su nivel de dificultad.



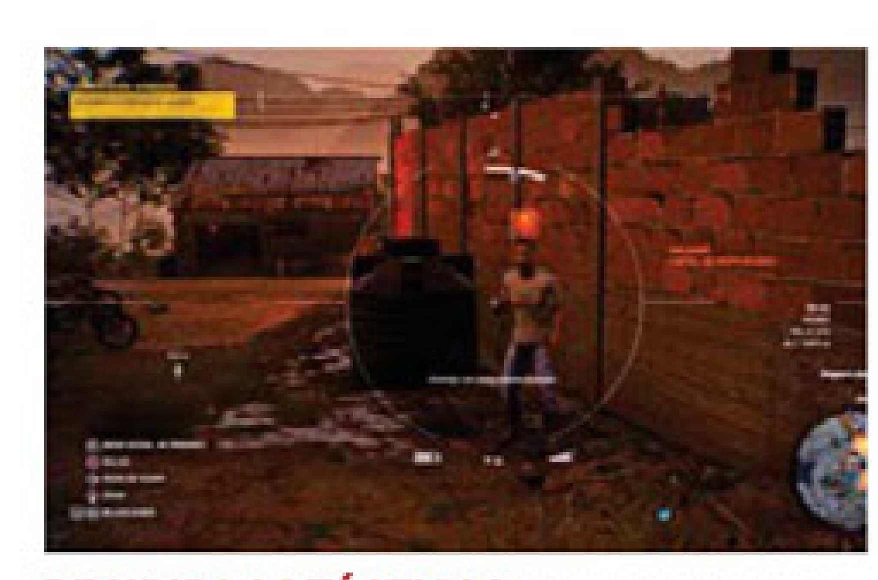




» DIRIGE A TODO UN ESCUADRÓN GHOST



HASTA 4 JUGADORES pueden formar parte de un mismo equipo y completar toda la historia en modo cooperativo.



DECIDIR LAS TÁCTICAS de cada situación es muy fácil gracias al uso de los micros y a los iconos que aparecen en pantalla.



LA FUERZA DE ATAQUE y las posibilidades de acción ampliamente cuando jugamos acompañados de otros tres amigos.

Acabar con todo un ejército de terroristas, narcos y policías corruptos es el nuevo objetivo de los Ghost, que se lanzan por primera vez a protagonizar una aventura en un mundo abierto.

infiltrado de la DEA (la Administración para el Control de Drogas norteamericano) es descubierto y asesinado brutalmente por el cártel. Es el momento de entrar en acción y asestar el golpe de gracia a Santa Blanca, eso sí, evitando un conflicto internacional. Es hora de enviar a los Ghost.

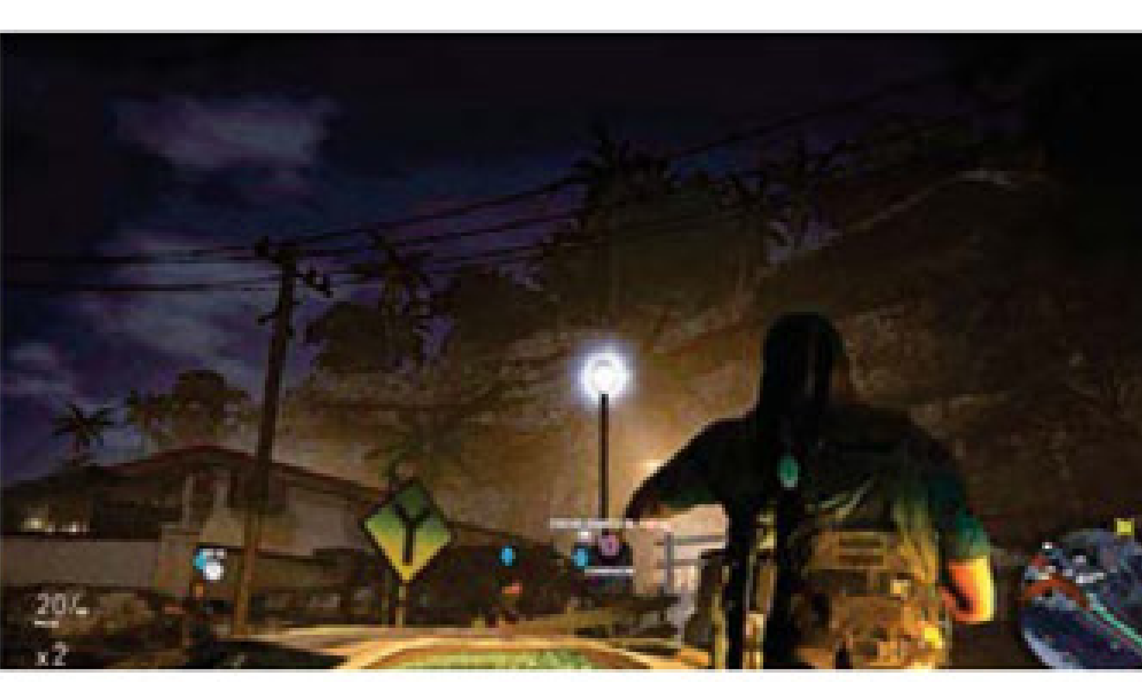
La Operación Matarreyes tiene un objetivo muy claro para el equipo de cuatro Ghost desplegado en la zona: colaborar con los Rebeldes bolivianos, un ejército privado con pocos recursos que lucha contra El Sueño, para obtener toda la información posible sobre el cártel e ir "desmontándolo" desde sus cimientos. Para ello, y tras crear a nuestro Ghost personalizado, debemos explorar de forma totalmente libre, en solitario (pudiendo dar órdenes a nuestros 3 compañeros manejados por la CPU) o, aún mejor, en compañía de otros 3 Ghost "humanos" a través de internet, cada una de las 20 zonas, que están divididas por su grado de dificultad. En ellas cumplimos misiones, principales y secundarias, que mejoran nuestra relación con los Rebeldes, merman el poder de la Unidad, una organización policial corrupta, y hieren al cártel, del que, como fin principal, tenemos que acabar con cada uno de los 26 narcos que se encargan de su producción, distribución, seguridad y contrabando. La forma en la que montamos la operación es la habitual en los "sandbox" y, a través de un completo mapa que se descubre según recorremos nuevas zonas y obtenemos información, podemos marcar de forma libre las rutas hasta nuestro próximo objetivo. Para cumplir nuestra misión, sobre todo jugando en los niveles de dificultad más altos, prima la organización táctica por encima de la acción pura y dura. Así, y antes de afrontar cualquier asalto, resulta fundamentar trazar una estrategia valiéndonos para ello de un amplio ar- »



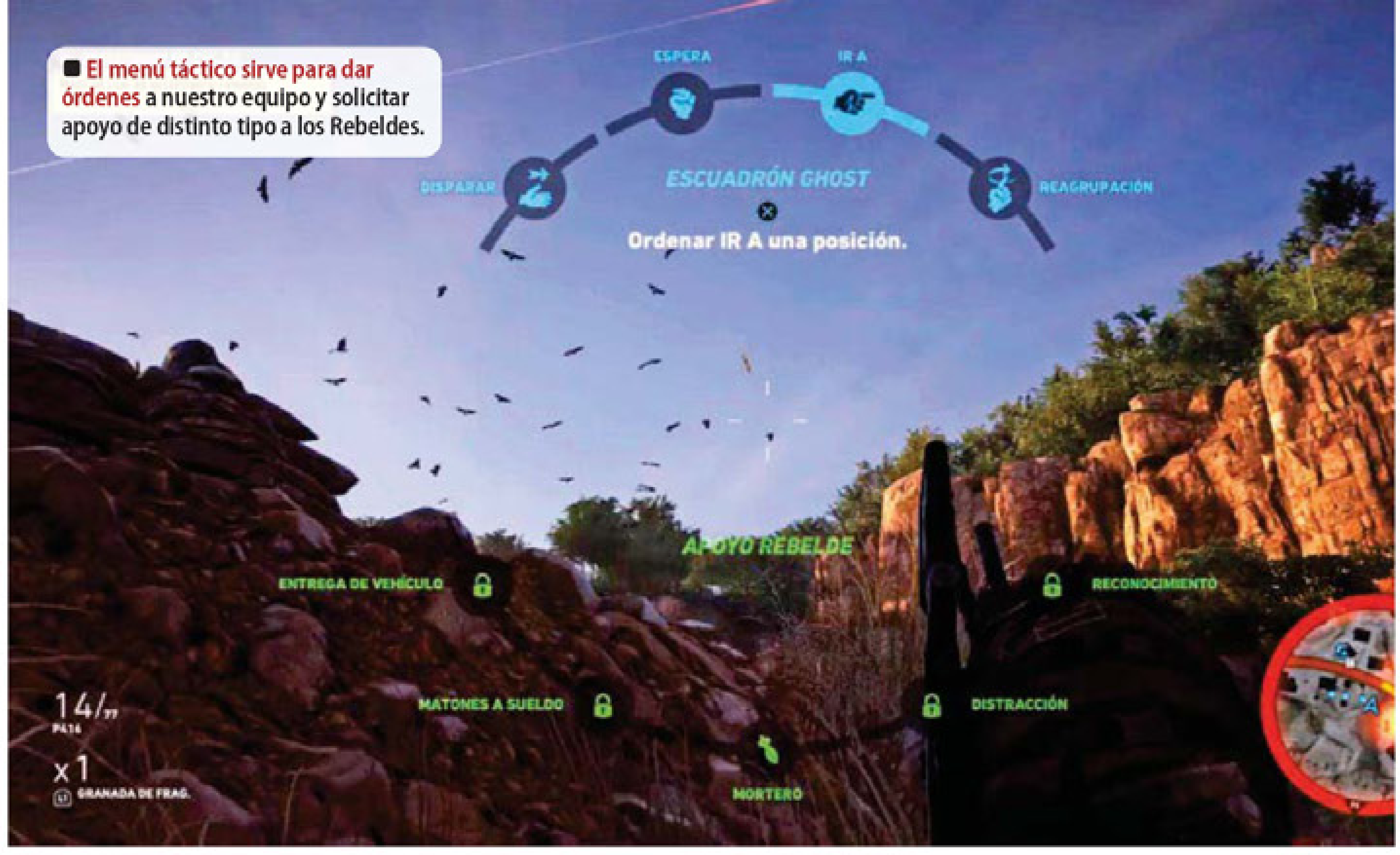
■ Explorar a fondo los escenarios nos permite obtener nuevos recursos para los Rebeldes y armas para nuestro equipo.



■ Los interrogatorios nos proporcionan valiosa información sobre la situación de ciertos recursos en el mapeado.



■ Las sombras son siempre nuestro mejor aliado para acceder a ciertas zonas. ¡Acaba con los focos!



El menú táctico sirve para dar órdenes a nuestro equipo y solicitar apoyo de distinto tipo a los Rebeldes.



La visión nocturna es una eficaz herramienta para realizar fulminantes asaltos nocturnos.



El sigilo adquiere una gran importancia en las misiones que se realizan en interiores.



Saltar en paracaídas es una de las mejores formas de acercarse a una "zona caliente" si ser detectados.



El dron es nuestro mejor aliado a la hora de marcar a los enemigos en el mapa sin ser detectados.

El componente estratégico es muy alto, sobre todo en los niveles de mayor dificultad, en los que resulta casi imposible salir vivo de un ataque directo.

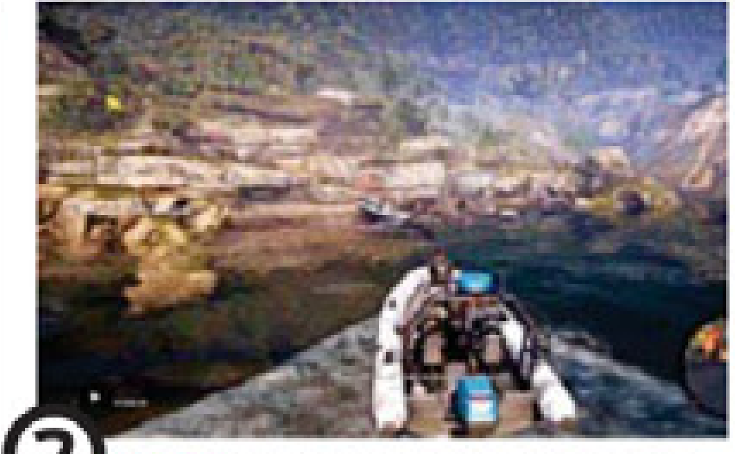
senal, armamentístico y táctico, que mejoramos progresivamente y que nos permite realizar acciones como colocar marcadores a los enemigos con los prismáticos, estudiar la zona de forma segura con un dron equipado con cámara, irrumpir en mitad de la noche gracias a las ventajas que proporciona la visión nocturna y el uso de silenciadores en nuestras armas, o acabar con los vigías y focos de las torres de vigilancia desde larga distancia con el rifle francotirador. Y es que las misiones, pese a repetirse bastante en su esquema (acercarse sigilosamente a una "zona caliente", marcar a los enemigos e infiltrarse para eliminar a un narco, colocar micrófonos o destruir una instalación), siempre permiten que las encaremos de distintas maneras, lo que también incluye irrumpir por la fuerza bruta a pie (que no suele funcionar) o desde el aire pilotando un helicóptero fuertemente armado.

Los vehículos tienen una gran importancia en el desarrollo y no solo nos permiten recorrer las enormes distancias del mapeado por tierra, mar y aire, sino que también son un importante recurso táctico gracias a las potentes armas de fuego que incorporan algunos de ellos. La parte negativa en este aspecto es que su control, en especial el de los aéreos, es algo tosco y resulta bastante

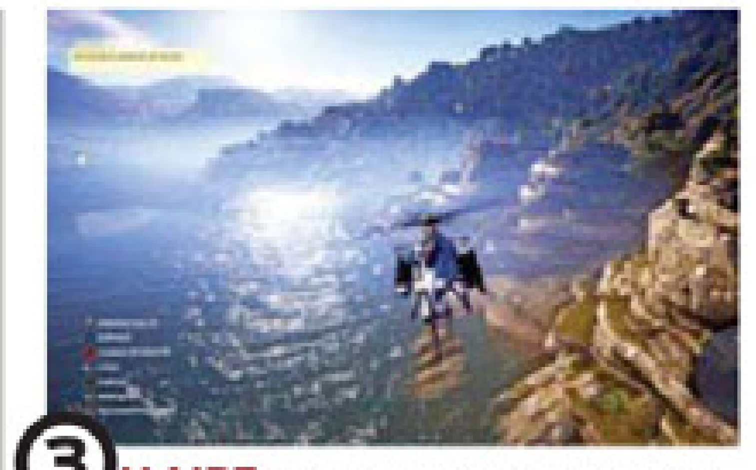
ACCIÓN Y ESTRATEGIA EN TODOS **LOS TERRENOS**



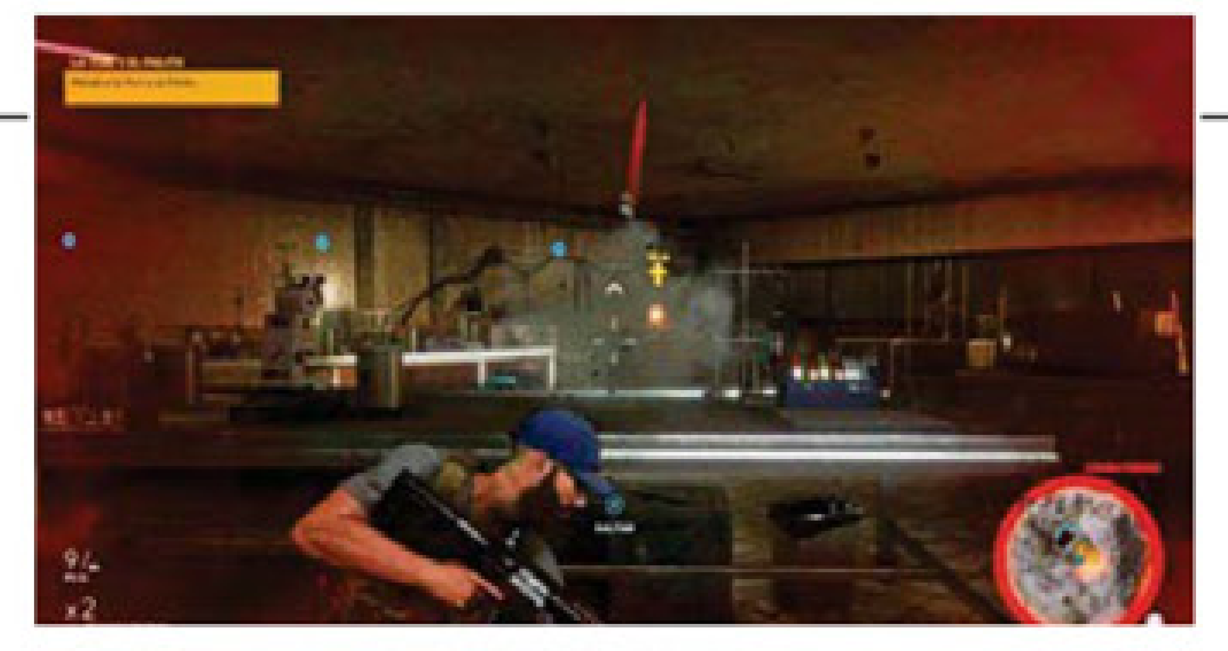
1 **POR TIERRA.** Turismos, vehículos militares, super deportivos robados a los narcos o motocicletas nos permiten recorrer las carreteras.



2 **MAR.** Vehículos acuáticos, como veloces lanchas, son la mejor opción para organizar un ataque sorpresa que comienza desde el agua.



3 **Y AIRE.** Avionetas y helicópteros, de transporte y combate, son muy eficaces a la hora de recorrer grandes distancias en muy poco tiempo.



Asesinar, uno a uno, a todos los líderes de la organización narcoterrorista es el objetivo de los Ghost en Bolivia.



Destruir el casino de un narco es una de las misiones que nos toca llevar a cabo para desestabilizar al cártel de Santa Blanca.



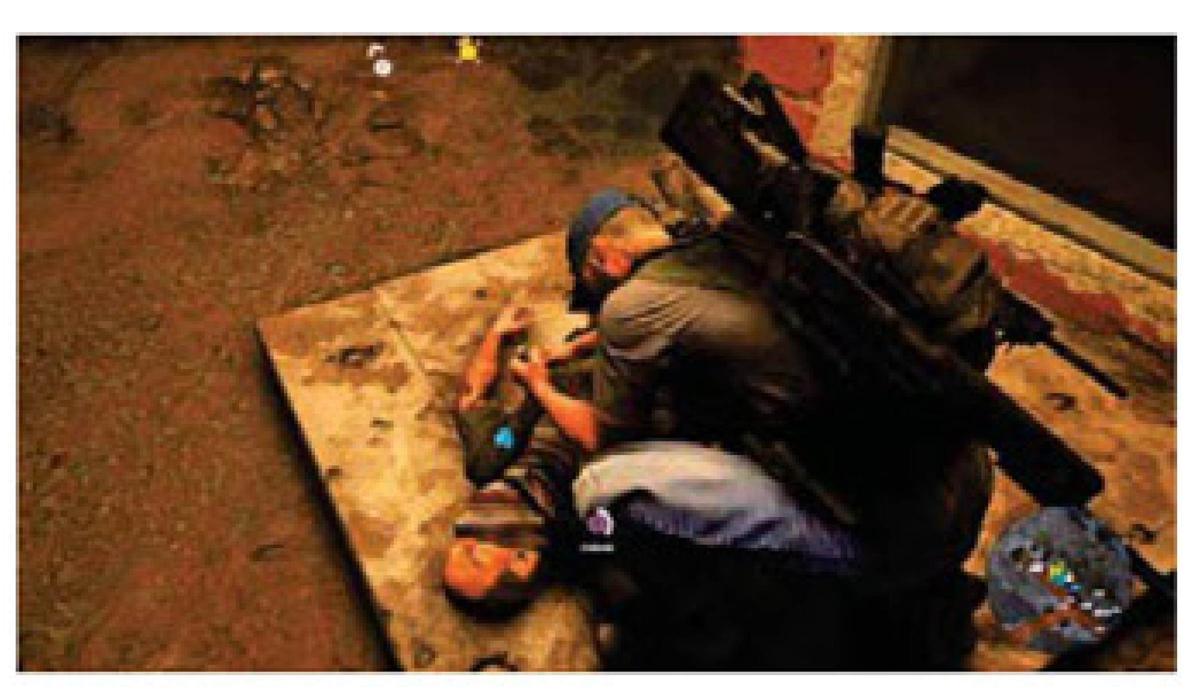
La acción más intensa también es una opción, aunque nunca es la mejor de las posibilidades.





complicado guiarlos de forma eficiente y, aún mucho más, orientar sus armas para disparar de forma precisa. Algo similar sucede con el sistema de coberturas cuando combatimos a pie, que es menos eficiente que el visto en otros juegos del estilo, como *The Division*, y cuya imprecisión nos complica en ocasiones los momentos en los que disparamos y nos cubrimos tras determinados elementos. Dos errores que, junto a una IA enemiga algo torpe, empañan considerablemente el resultado final.

El apartado técnico también está cubierto de luces y sombras. Por un lado, la recreación de Bolivia y su amplia variedad paisajística está fielmente reflejada, y destaca la frondosidad de sus zonas de jungla, la enorme distancia de dibujado general y la fluidez a la que se mueve el juego, en especial en PS4 Pro, pero, como contrapartida, las animaciones de los Ghost y las físicas de los vehículos no están del todo pulidas. La variedad de personajes secundarios y enemigos es reducida e incluso hemos sufrido algún "bug" puntual, como quedarnos atascados en una zona rocosa, obligándonos a cargar la última partida. Aún así, y pese a estos errores, que esperemos se vayan subsanando en próximas actualizaciones, el salto de los Ghost a un mundo abierto se ha producido de forma satisfactoria, poniendo frente a nosotros un título enorme en extensión, con amplias posibilidades tácticas, y que, pese a ser disfrutable en solitario, alcanza su máxima expresión cuando jugamos en compañía de tres amigos y, todavía más, si lo hacemos en el nivel máximo de dificultad, escenario en el que hemos llegado a sentirnos "más Ghosts" de lo que nunca lo habíamos hecho anteriormente en ningún juego de la saga. El Sueño sigue libre, y en vuestras manos está decidir su destino y el de toda la nación de Bolivia.



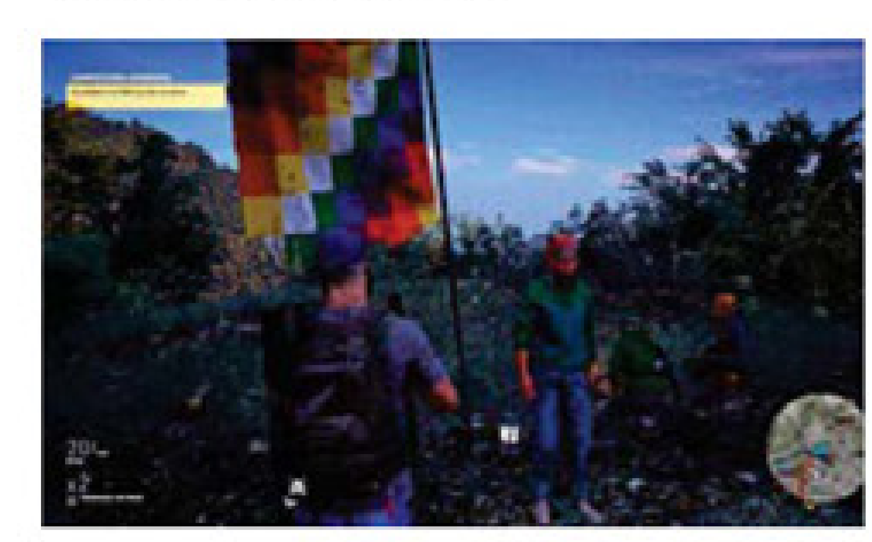
Si caemos en combate contamos con una última esperanza: que un compañero acuda rápido para reanimarnos.



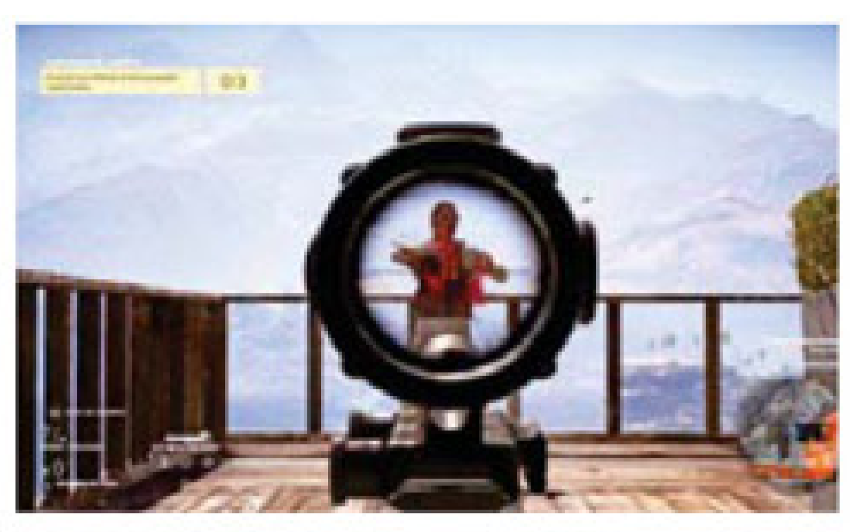
Bolivia es una tierra de contrastes, algo que está muy bien reflejado en cada uno de los escenarios del juego.

UNA LUCHA DE PODER A 4 BANDAS

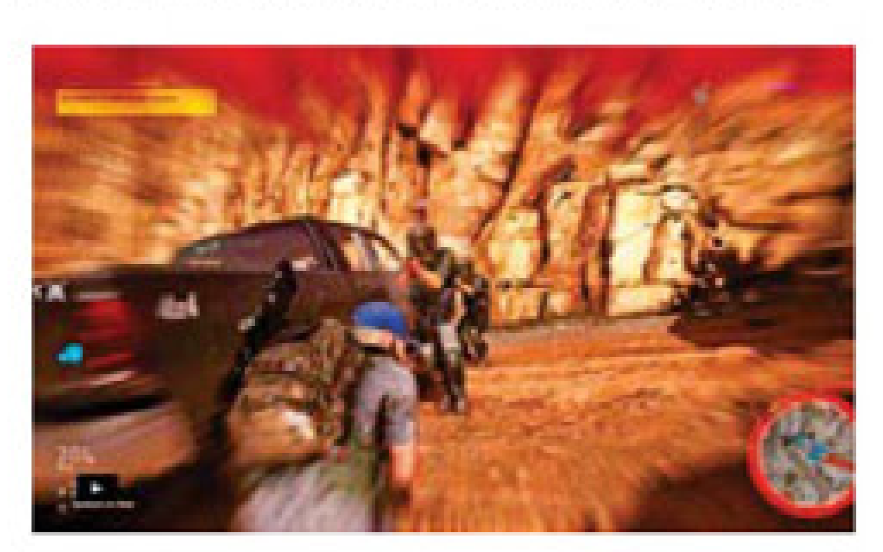
Además de los Ghost, otras tres facciones están involucradas en la guerra iniciada por el cártel de Santa Blanca. De nuestras acciones depende que cada uno de ellos gane o pierda fortaleza y contribuya a equilibrar la balanza en las diferentes misiones a las que debemos enfrentarnos.



LOS REBELDES utilizan los recursos que les proporcionamos para brindarnos apoyo en las diferentes misiones.



LOS NARCOS son el enemigo más frecuente. Van fuertemente armados, pero muchos no tienen demasiada experiencia.



LA UNIDAD es la rama "policial" del cártel. Cuentan con muchos medios que utilizan según nuestro nivel de búsqueda.

VALORACION

» LO MEJOR

La gran extensión del mapeado y las posibilidades que ofrece el modo cooperativo.

» LO PEOR

El control de los vehículos, el sistema de coberturas y algunos fallos técnicos.

Te gustará + que...



Te gustará − que...



84	**» GRÁFICOS** La recreación de Bolivia es muy buena, pese a algunos errores.
83	**» SONIDO** Destaca el doblaje, que combina voces en castellano y en latino.
80	**» DIVERSIÓN** En solitario es un "sandbox" más, pero en cooperativo crece.
86	**» DURACIÓN** El número de misiones es elevado, aunque falta algo de variedad.
NOTA 82	En cooperativo tiene un gran potencial, pero en solitario acusa sus errores y no convence como nos hubiese gustado.



18

Género:
ACCIÓN

Desarrollador:
OMEGA FORCE

Editor:
KOCH MEDIA

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
59,99 €




JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **NO**



TEXTOS **INGLÉS** | VOCES **JAPONÉS**



BLU-RAY **SÍ** | RESOLUCIÓN **1080 P**



www.koeitecmoeurope.com/berserk/



■ Combates excitantes y toneladas de acción es lo que nos ofrece esta obra de Omega Force.

LA **VENGANZA** MÁS SANGRIENTA Y GORE

Berserk and the Band of the Hawk

El popular manganime creado por Kentaro Miura, Berserk, regresa a los videojuegos de la mano de Omega Force y sus clásicas obras musou.

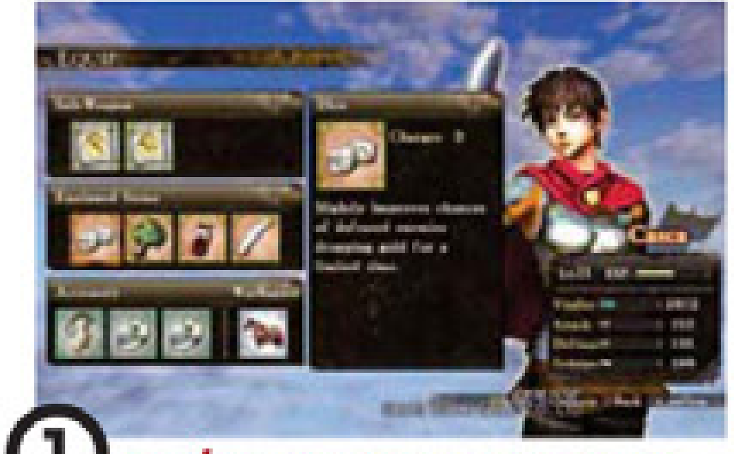
Hacía ya un tiempo que no disfrutábamos de juego alguno basado en la obra original de Kentaro Miura denominada "Berserk", manga que acaba de ser trasladado a formato videojuego para PS4 por el estudio Omega Force… por lo que seguro que ya sabéis qué tipo de aventura os espera en esta producción, ¿o no es así?

Batallas sin tregua. Eso es básicamente lo que nos propone *Berserk and the Band of the Hawk*, un viaje lleno de venganza en el que debemos guiar a Guts y a otros personajes por multitud de escenarios rebosantes de enemigos. Cientos y cientos de adversarios (sin exagerar) se agolpan en cada uno de los niveles, siendo necesario pelear contra todos ellos haciendo un uso intensivo de las distintas habilidades de los distintos personajes que podemos llegar a controlar una vez desbloqueados. No son muchos, menos de una decena, pero por fortuna son claramente diferentes unos de otros y todos poseen sus propias armas, aptitudes, combinaciones de golpes y ataques especiales... Por no hablar de los llamados Death Blows. Y es que estas acciones demoledoras pueden arrasar a ejércitos enteros de enemigos de la forma más salvaje que os podáis imaginar.

La carga "gore" que pone en pantalla es otra de sus señas más claras de identidad, siguiendo de cerca (aunque en este caso todo se ha "suavizado" un poco) los elevados niveles de violencia que nos deparó la obra manga original. Por lo tanto mientras peleamos es posible ir asistiendo a encarnizadas batallas en las que la hemoglobina y los miem-

■ Guts es el protagonista principal de esta obra, un tipo duro y huérfano con mucha sed de venganza.

» LA **ACCIÓN** Y LAS BATALLAS SON CONSTANTES



1 EQUÍPATE EN CONDICIONES. Antes de salir al campo de batalla, conviene echar un vistazo al equipo y los objetos que podemos utilizar.



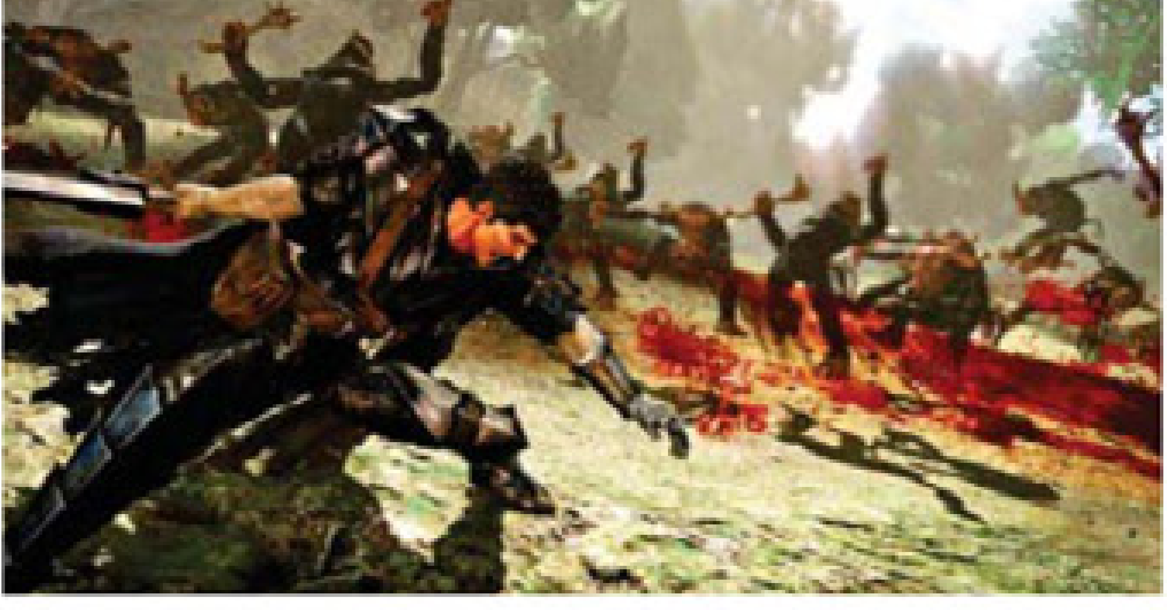
2 PELEA SIN DESCANSO. Más tarde nos toca saltar a la acción y demostrar nuestra habilidad como guerreros. ¡Que no quede ni uno!



3 CUMPLE LAS CONSIGNAS. Además de combatir, siempre debemos tener en mente el objetivo que nos han encomendado.



Las peleas contra jefes finales son los momentos álgidos que nos presenta el juego. Las hay tremendamente duras y desafiantes.



Podemos realizar combos tremendamente poderosos y encadenar decenas o incluso cientos de golpes consecutivos.



La sangre abunda durante las batallas: es un juego especialmente orientado al público adulto.





Puede que no sea el juego más variado del universo, pero su vibrante propuesta es realmente entretenida.

bros mutilados de los rivales campan a sus anchas: un juego orientado al público más adulto de PS4.

La mecánica de juego resulta bastante invariable, tal y como sucede con la inmensa mayoría de títulos pertenecientes a este mismo género, si bien nos concede alguna que otra opción interesante. Para empezar, antes de cada batalla es posible ataviar a nuestros protagonistas con las armas secundarias, accesorios y objetos que creamos oportunos, un ligero toque RPG que le sienta bien al conjunto. Y por otra parte, a lo largo de cada uno de los niveles (muy numerosos, por cierto) se nos van indicando diferentes objetivos que debemos ir cumpliendo sobre la marcha, dinamizando un tanto la encorsetada jugabilidad que presenta esta producción. Un título directo y muy espectacular que lo da todo en favor de la acción más pura. En cuanto a sus opciones de juego, aparte del clásico modo Historia también es posible disfrutar de dos opciones de juego complementarias. La primera lleva por nombre Free Mode y es una variante del citado modo Historia con la salvedad de que podemos jugar el nivel que deseemos con cualquiera de los protagonistas. Y luego tenemos la modalidad Eclipse, la cual viene a ser una especie de modo supervivencia que consta de una gran cantidad de encargos de diferentes personajes que debemos realizar… si gozamos de la habilidad suficiente. Por desgracia el juego no presenta ningún modo de juego cooperativo, opción que siempre resulta muy agradecida en este tipo de producciones tan enfocadas hacia la acción.



La fidelidad con la obra original es excelente y se aprecia especialmente en los diseños de los protagonistas.



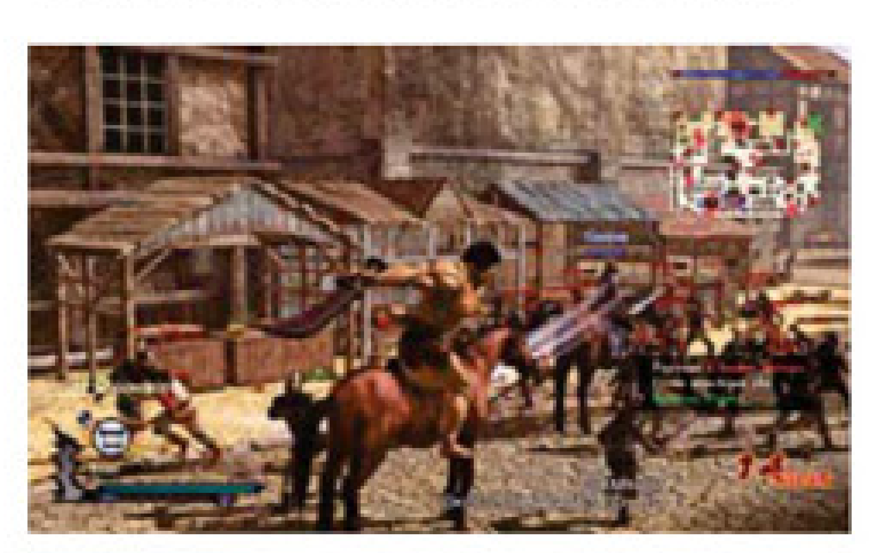
Las secuencias de vídeo añaden empaque a la trama argumental, la cual es narrada en japonés con subtítulos sólo en inglés.

» LAS BATALLAS MÁS DESPIADADAS

El mundo de Berserk es una especie de ciudad sin ley. Las peleas son constantes y podemos disfrutar de ellas de tres formas diferentes en función del modo de juego escogido. Una forma de expandir la vida útil del título y, también, su diversión. Una pena la ausencia de cooperativo a dobles...



MODO HISTORIA. A lo largo de una buena cantidad de capítulos podemos ir descubriendo el argumento de Berserk.



FREE MODE. Una variante del anterior, si bien aquí se nos permite usar a cualquier personaje en la misión que más nos guste.



ECLIPSE MODE. En esta opción en plan supervivencia debemos adentrarnos en decenas de misiones alternativas.

VALORACIÓN

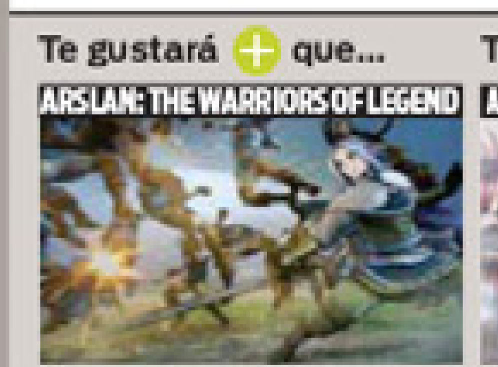
» LO MEJOR

Va directo al grano y es realmente fiel a la obra manga original de Kentaro Miura.

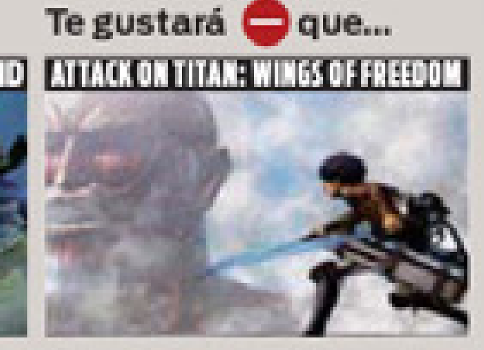
» LO PEOR

La jugabilidad es invariable y echamos de menos más cantidad de personajes.

Te gustará + que...



Te gustará − que...



79	**» GRÁFICOS** Sin ser excelentes, destacan las animaciones de los personajes.
84	**» SONIDO** Sensacional doblaje en japonés y una banda sonora funcional.
80	**» DIVERSIÓN** La mecánica resulta tan monótona como directa y vibrante.
82	**» DURACIÓN** Se echa en falta modo a dobles pero la campaña dura lo suyo.
NOTA 80	Acción desenfrenada y gore de la mano de Guts y sus amigos, un juego directo que dejará satisfechos a sus fans.

DISFRUTA AL 100% DE SUS OPCIONES ONLINE CON PS PLUS



Género: **SHOOTER**
Desarrollador: **REBELLION**
Editor: **BADLAND GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**


JUGADORES 1


JUG. ONLINE 12


TEXTOS CASTELLANO


VOCES CASTELLANO

BLU-RAY SÍ


RESOLUCIÓN 1080 P


http://www.sniperelite4.com/es



Sniper Elite 4 mantiene las bases de la saga y su carismática y espectacular cámara de rayos X.

AMPLIANDO LOS HORIZONTES DE NUESTRA **MIRILLA**

Sniper Elite 4

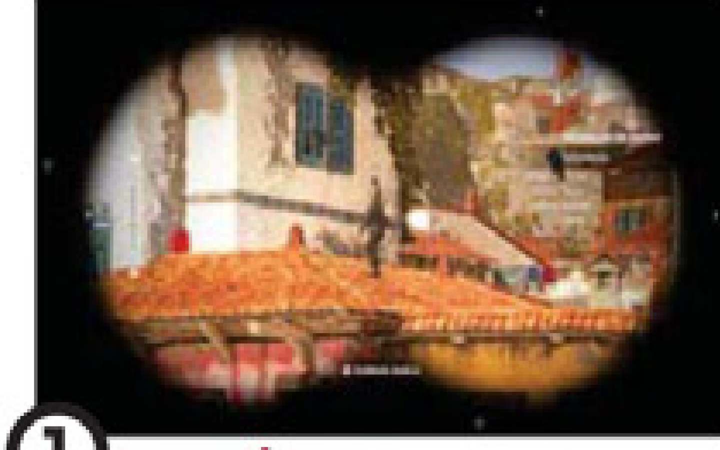
El francotirador regresa a PS4 con una entrega que ofrece unos escenarios mucho más grandes que no acaban de mejorar la experiencia de juego.

Esta nueva entrega de la saga de francotiradores por excelencia traslada la acción hasta la campaña italiana de la Segunda Guerra Mundial. Nuestro héroe, Karl Fairburne, se dedica a lo de siempre: usar sus prismáticos para marcar a los enemigos, apuntar con su rifle, aguantar la respiración y desatar el festival de órganos saltando por los aires.

La famosa "kill cam", una cámara lenta que nos muestra con rayos X los estragos de nuestro disparo sobre el cuerpo enemigo, vuelve a ser uno de los grandes atractivos del juego. En esta ocasión, además, se estrenan las secuencias de este tipo también para los golpes cuerpo a cuerpo y los ataques sigilosos, lo que consigue que el espectáculo nunca decaiga. La mayor novedad, sin embargo, la encontramos en el tamaño de los escenarios, que ha crecido considerablemente respecto a pasadas entregas, ofreciendo una suerte de niveles de mundo abierto en los que podemos explorar a nuestro aire e ir completando distintos objetivos secundarios. Perfecto, ¿verdad? Pues no tanto. Y es que los videojuegos no son una ciencia exacta y no siempre añadir más elementos a una suma da como resultado un conjunto mejor. De hecho, un cambio de este calibre puede hacer que la ecuación se derrumbe como un castillo de nazis, digo de naipes. En un juego en el que la infiltración, el análisis de la mejor estrategia a seguir o la preparación de nuestra vía de escape son tan importantes, los escenarios abiertos le hacen un flaco favor al

Karl Fairburne vuelve a ser el héroe de esta entrega. Los nazis deberían tomar nota, este tío es un peligro.

» APUNTA, DISPARA Y... DISFRUTA DEL **ESPECTÁCULO**



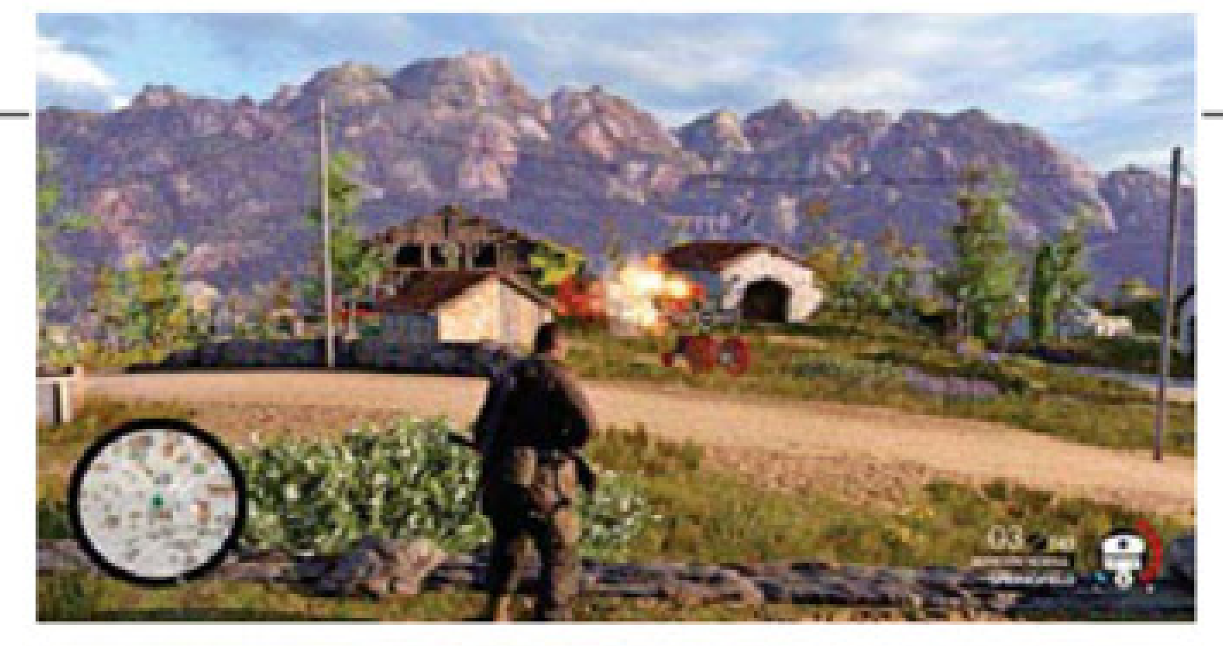
1 PRISMÁTICOS. Antes de soltar el primer disparo es básico marcar a todos los enemigos posibles de una zona con nuestros binoculares.



2 VACIAR LOS PULMONES. Pese a que podemos disparar sin más, lo mejor es aguantar la respiración para aumentar el zoom y la precisión.



3 CÁMARA RAYOS X. El verdadero show llega con la "kill cam" que nos muestra el impacto de la bala sobre los órganos de nuestros enemigos.


El considerable tamaño de los escenarios logra que la libertad sea mayor, pero acaba con la estrategia de pasadas entregas.


El modo cooperativo es la mejor forma de disfrutar de la campaña de esta nueva entrega, que nos lleva unas 12-15 horas.



Las ejecuciones cuerpo a cuerpo también cuentan con secuencias de rayos X en esta nueva entrega de la saga.





Un desarrollo más abierto ofrece más libertad de acción pero también hace que pierda el componente táctico.

desarrollo. Estos enormes escenarios pronto se convierten en la excusa perfecta para escapar de nuestros enemigos simplemente corriendo y facilitan demasiado la infiltración ofreciendo incontables lugares en los que escondernos y parapetarnos. Incluso se ha facilitado el uso de armas secundarias (ametralladoras, lanzacohetes, pistolas...) que ahora son más precisas que nunca y nos permiten acabar los niveles sin disparar el rifle.

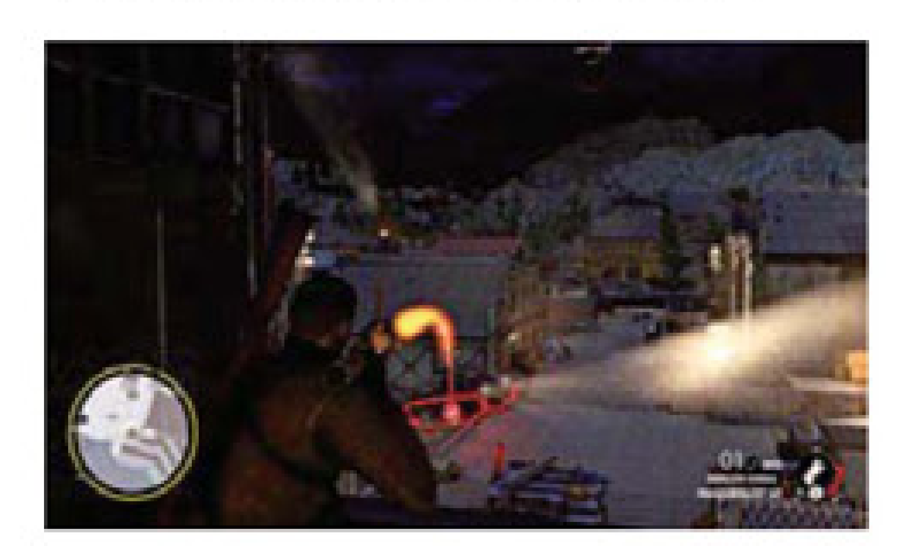
La mediocre IA de los enemigos tampoco ayuda demasiado. En pasadas entregas tenía menos importancia, ya que era un mundo lineal con un desarrollo muy guionizado, en el que repetir una misma sección y observar las repetitivas rutinas de los enemigos resultaban clave para tener éxito, pero en un mundo semiabierto lastra más la experiencia. La simplificación de las mejoras del protagonista y de la personalización de nuestro equipamiento tampoco ayudan mucho y el que 4 de los 11 rifles disponibles en el juego formen parte de los DLC, incluso puede soliviantarnos. Técnicamente disfrutamos de unos escenarios bastante vistosos, pero las animaciones siguen estando a un nivel mediocre, hay bajones de frame rate (casi inexistentes en PS4 Pro) y el acabado general no sorprende, aunque sí hay que destacar la enorme distancia de dibujado, indispensable para un juego de este tipo. Un buen doblaje al castellano y una banda sonora épica terminan de complementar una aventura de acción que, pese a sus defectos, sigue resultando bastante entretenida, en especial si la jugamos en modo cooperativo.


Los explosivos son una gran opción para derribar blindados cuando ya hemos alertado a nuestros rivales y el ruido no importa.

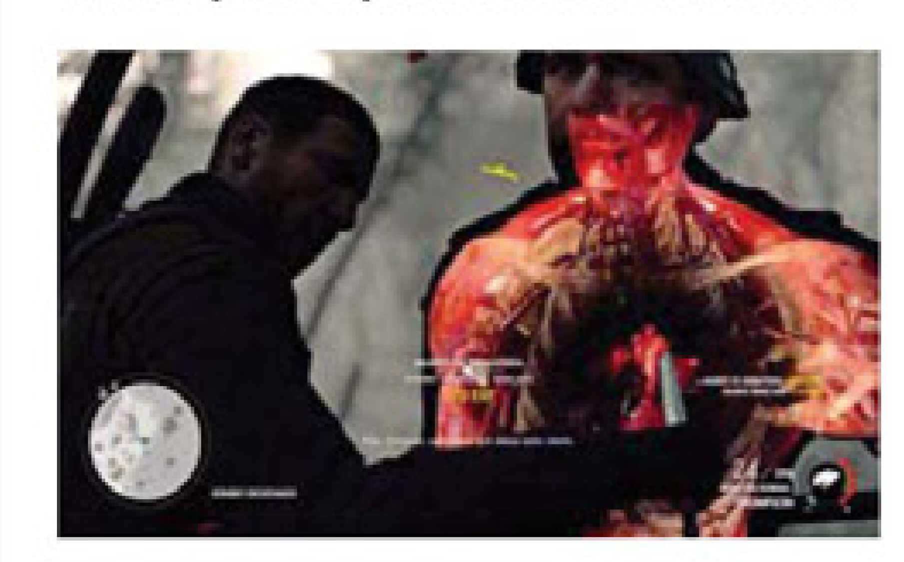

Encontrar el mejor lugar desde el que disparar es una de las claves para salir airoso de los combates contra los nazis en Italia.

MÁS ALLÁ DEL RIFLE DE PRECISIÓN

Aunque el arma principal y protagonista de todo el juego es nuestro rifle de precisión, como buen francotirador que somos, también contamos con un arsenal de armas secundarias y artefactos de todo tipo que debemos manejar si queremos salir airosos de algunas situaciones complicadas.


EXPLOSIVOS. Disponemos de minas antitanque, TNT y hasta con lanzacohetes, ideales para acabar con vehículos blindados.


ELEMENTOS DEL ESCENARIO. Los mapas están repletos de bidones de gasolina y otros objetos explosivos, como camiones.


CUERPO A CUERPO. Los ataques sigilosos son el último recurso pero muy efectivos. Como novedad, también tienen "kill cam".

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La espectacular "kill cam". El doblaje al castellano. La campaña en modo cooperativo.

» LO PEOR
Escenarios abiertos que acaban con los elementos estratégicos. La IA de los enemigos.

Te gustará + que...


Te gustará − que...


84	**» GRÁFICOS** La distancia de dibujado asombra, pero el acabado general no tanto.
80	**» SONIDO** Voces en castellano y banda sonora épica, pero con altibajos en la calidad.
77	**» DIVERSIÓN** Tiene todo a su favor pero la mala IA de los enemigos lo estropea.
78	**» DURACIÓN** Unas 12-15 horas para la campaña y también tiene multijugador.
NOTA 78	Sigue siendo muy divertido pero la apuesta por niveles abiertos le resta elementos estratégicos y lo hace menos único.





16

Género: **ROL**
Desarrollador: **INXILE ENTERT.**
Editor: **TECHLAND**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,99€**






JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**



torment.inxile-entertainment.com/



Un épico viaje lleno de densos diálogos y dilemas morales, es la propuesta de este RPG.

UN JUEGO DE ROL **A LA ANTIGUA** USANZA

Torment: Tides of Numenera

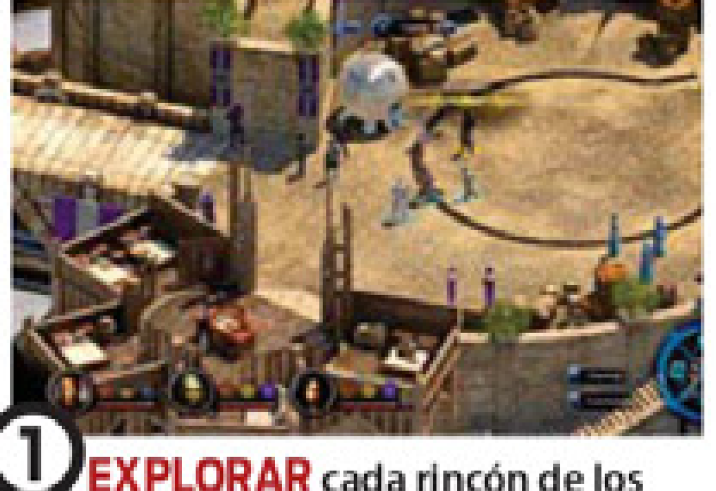
Una apasionante historia repleta de decisiones morales nos espera en este RPG, considerado como el sucesor espiritual del clásico *Planescape: Torment*.

Han pasado 4 años desde que *Torment: Tides of Numenera* se presentara al gran público a través de una campaña de "crowdfunding" que rompió récords al recaudar más de 4 millones de dólares. Una cantidad muy superior a los 900.000 que buscaban inicialmente sus creadores, lo que les ha permitido realizar un título mucho más ambicioso y que, por fin, podemos disfrutar, con textos en castellano, en PS4.

Numenera, el juego de rol de Monte Cook, sirve de inspiración para la aventura, que nos sitúa en una representación fantástica de nuestro planeta dentro de mil millones de años, un mareante intervalo de tiempo durante el cual varias civilizaciones han surgido, evolucionado y extinguido, dejando tras de sí vestigios de su pasado en forma de ruinas y extraños artefactos, que ahora muchos de los pobladores de la Tierra, que pertenecen a una sociedad no demasiado avanzada tecnológicamente, estudian o veneran en nombre del Dios Cambiante. Un marcado carácter narrativo, que nos obliga a prestar siempre la máxima atención a sus miles y miles de líneas de texto, muchas de ellas de una gran complejidad, y en la que se tocan temas como la religión, la moralidad o la filosofía, es el hilo conductor de este RPG de corte clásico. Nuestro cometido principal es explorar, de forma muy pausada, cada rincón del Noveno Mundo mientras buscamos objetos, pistas y, sobre todo, hablamos con sus innumerables habitantes, muchos de los cuales nos plantean profundos dilemas morales

El Último Desecho es el misterioso héroe de este RPG, en el que debemos descubrir su historia.

PONIENDO EL **NOVENO MUNDO** A TUS PIES



1 **EXPLORAR** cada rincón de los escenarios es fundamental para hallar objetos o elementos clave que nos permiten progresar en la trama.



2 **HABLAR** con todos los personajes que encontramos es una de las principales tareas. Los diálogos son muy extensos y complejos.



3 **LUCHAR** es siempre la última opción, pero en ocasiones resulta inevitable. Lo hacemos a través de un sencillo sistema de turnos.



Las misiones secundarias combinan tareas "clásicas", como buscar un objeto, con otras más atractivas, como resolver un asesinato.



Algunos puzles salpican el desarrollo. No suelen ser demasiado complejos y su solución siempre es bastante lógica.



Los diálogos son, por lo general, muy extensos, y en ocasiones ofrecen más de 10 alternativas diferentes.





Miles de líneas de texto de una gran calidad literaria marcan el ritmo de la aventura, tremendamente pausado.

que repercuten ligeramente en el devenir de la historia. Por supuesto, muchas veces las palabras no bastan y nos toca sacar nuestra vena de estrategas en unos combates por turnos, que se desarrollan también a un ritmo lento, y en los que resulta determinante el nivel, equipo y habilidades que tengamos equipados, así como la ayuda de los hasta otros tres miembros que, en algún momento de la historia, hayan decidido acompañarnos.

A este desarrollo, que mezcla exploración, diálogos constantes y combates, hay que sumar el resto de elementos clásicos del género, como un sistema de progreso de personaje basado en la experiencia o algún pequeño puzle, y un apartado técnico irregular, que combina un gran trabajo artístico en los escenarios pre-renderizados con unos personajes poligonales excesivamente simplones y con unas robóticas animaciones. A esto hay que sumar ciertas ralentizaciones puntuales y, lo peor de todo, unos largos tiempos de carga cada vez que cambiamos de zona o, simplemente, abrimos una puerta para acceder a una sala, lo que frena aún más el ritmo ya de por sí calmado de la aventura. Y es precisamente por ese particular "tempo" que *Torment: Tides of Numenera* es un título capaz de encandilar (y mucho) a aquellos "roleros clásicos" que disfrutan por encima de todo de una historia apasionante, compleja y relatada como si de un "libro interactivo" se tratase, sin importarles elementos como el plano técnico o el sosegado ritmo del juego. Si no estáis en ese caso, mejor manteneos alejados del Noveno Mundo.



El mapa de cada zona nos señala las salidas y los puntos de interés. Es necesario consultarlo de manera recurrente.



La cámara se puede acercar y alejar, pero no rotar, ya que el juego combina personajes poligonales con escenarios pre-renderizados.

CREANDO UN HÉROE A TU MEDIDA

Además de elegir entre unas de las 3 clases disponibles al principio del juego: Glaive (guerrero), Nano (mago) y Jack (ladrón), durante la aventura debemos invertir mucho tiempo en mejorar y personalizar a nuestro héroe. Aquí tenéis algunos de los elementos principales para hacerlo:



EQUIPO. Armas, armaduras, pociones... Hallar objetos escondidos o mercadear con el dinero que obtenemos es crucial.



PUNTOS DE ATRIBUTO. Se dividen en tres, fuerza, velocidad e intelecto, y son necesarios para realizar muchas acciones-



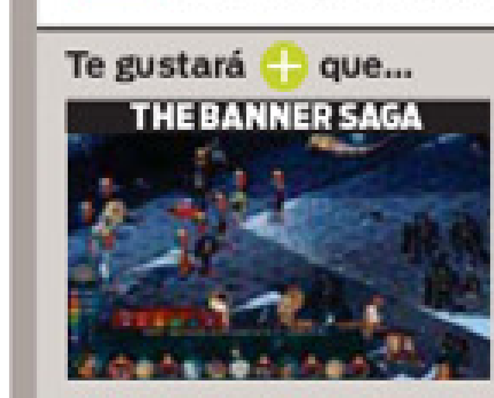
HABILIDADES. Aprender nuevas técnicas y hallar Cyfras, unos poderosos artefactos que otorgan habilidades, es crucial.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La historia, que se relata a través de numerosos textos de gran calidad literaria.

» LO PEOR
El desarrollo, muy lento, puede resultar tedioso. Algunos problemas en plano técnico.

Te gustará + que...



Te gustará − que...



70	**» GRÁFICOS** El gran trabajo artístico contrasta con los personajes y el bajo rendimiento.
80	**» SONIDO** Las voces, en inglés, son escasas, y la banda sonora está a buen nivel.
85	**» DIVERSIÓN** Tiene todos los elementos para convencer a los fans del género.
88	**» DURACIÓN** Su historia principal y las misiones secundarias ofrecen muchas horas.
NOTA 83	Una propuesta pensada para un público muy específico. Si estáis entre ellos, tenéis por delante un juego de rol excelente.








Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **UBISOFT**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Precio Gold Edition: **99,99 €**









www.ubisoft.com/es-ES/game/for-honor



For Honor es un beat' em up bastante técnico que plantea lizas entre caballeros, samuráis y vikingos.

EL CAMINO DE LA **ESPADA** OFRECE TRES DIRECCIONES

For Honor

Caballeros medievales, vikingos y samuráis miden sus armas en un juego muy orientado al multijugador que deja un regusto agridulce.

Combates entre caballeros medievales, vikingos y samuráis es lo que nos brinda *For Honor*, con una historia de fondo algo bobalicona (un cataclismo da pie a estas improbables lizas). Dicha trama está presente en el modo individual y, a lo largo de tres capítulos y dieciocho niveles, nos permite manejar a todos los tipos de guerrero de cada facción. Es un modo que da para unas 6-8 horas de juego y que no deja de ser un gran tutorial para aprender a dominar el sistema de combate y luego batirnos en intensos duelos online.

Y es que *For Honor* está más cerca de los juegos de lucha que de un *Dynasty Warriors*, ya que su sistema de lucha se centra más en la habilidad y los reflejos que en aporrear botones (una barra de esfuerzo nos limita). Su gracia reside en que, con el stick derecho, situamos el arma en tres posiciones (a ambos lados o arriba), bien para leer los ataques de nuestro enemigo y bloquearlos o lanzar los nuestros con R1 y R2 (ataques débiles y fuertes). Además, hay esquivas, roturas de guardia, ataques imparables, combos, remates... Cuando creas que ya lo tienes dominado, irás desbloqueando clases de personaje (cuatro en total) y encontrando nuevas capas de profundidad combatiendo contra otros humanos. El sistema de combate es lo mejor de un juego que también tiene puntos negros: obliga a jugar siempre conectado, el sistema de progresión es lento, no penaliza a los que "tiran del cable", tiene pocos modos de juego (y el online 4 vs. 4 funciona regular)... Lamentablemente, los defectos terminan pesando más que las virtudes. A ver si logran solucionar algunos mediante parches...

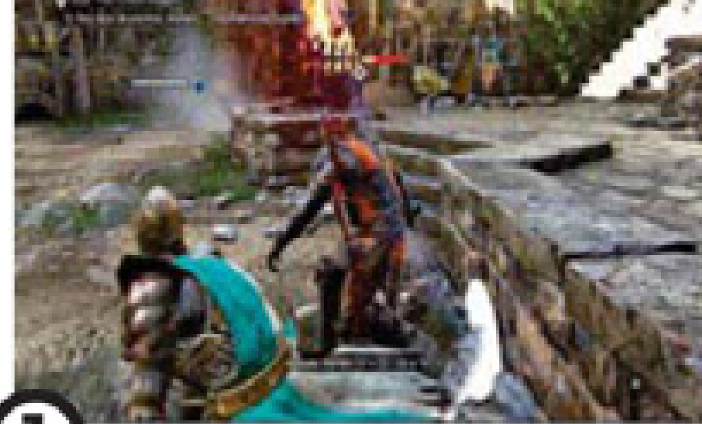


La historia dura 6-8 horas y presenta coleccionables y situaciones que no se dan en el online como jefes finales.

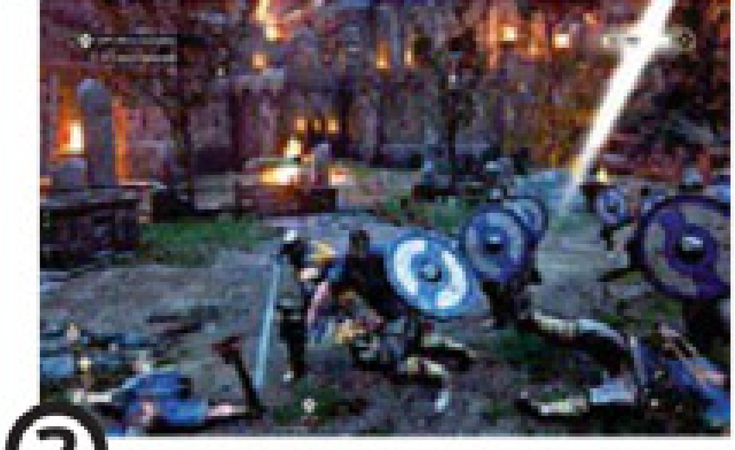


El sistema de progresión es lento... salvo que recurras a los micropagos. Otorgan ventaja a los que pagan.

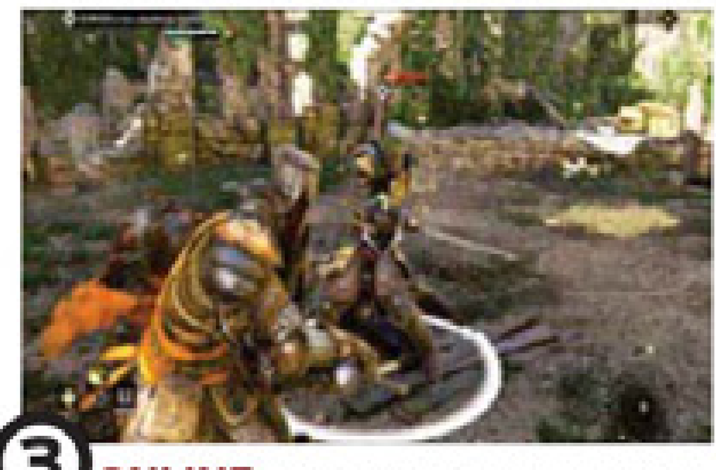
LA **ESPADA** ES MÁS FUERTE QUE LA PLUMA



① **CONTROL.** El sistema de combate es muy rico y lleno de matices. Exige habilidad y entrenamiento. Aporrear botones aquí no sirve de nada.



② **FACCIONES.** Cada facción tiene sus peculiaridades y dentro de cada una hay 4 clases, con sus matices. Dominarlas requiere horas de juego.



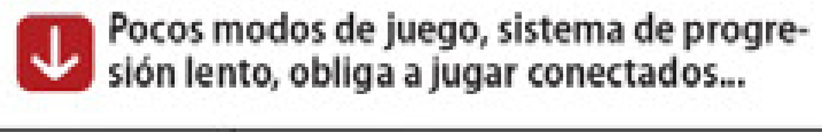
③ **ONLINE.** Las batallas 1 vs 1 y 2 vs 2 divierten y son intensos, pero el modo 4 vs 4 está "roto" y el juego no penaliza a los que "tiran del cable".

VALORACIÓN



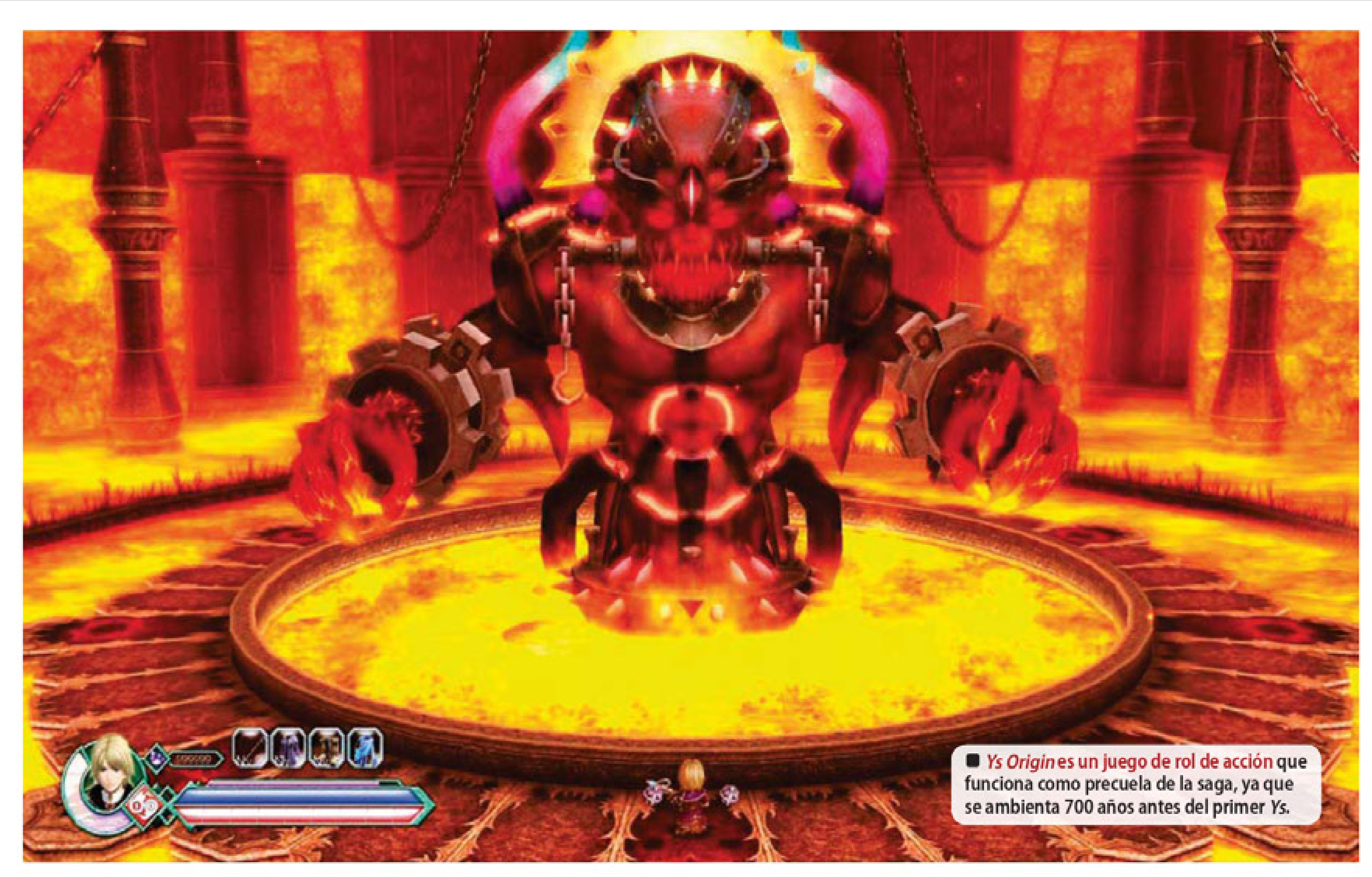
» LO MEJOR
El sistema de combate está muy conseguido y ofrece muchas posibilidades y matices.

» LO PEOR
Pocos modos de juego, sistema de progresión lento, obliga a jugar conectados...



77	**» GRÁFICOS** En general cumplen con soltura pero sin llegar a impresionar.
83	**» SONIDO** La parcela sonora que acompaña bien. Destacan los efectos sonoros.
74	**» DIVERSIÓN** Si perdonas sus defectos y llegas a dominarlo, termina enganchando.
84	**» DURACIÓN** La campaña dura 6-8 horas pero la "mandanga" está en las lizas online.
NOTA 77	**Ubisoft consigue forjar un gran sistema de combate, pero descuida otros factores. El resultado es un juego irregular.**





Ys Origin es un juego de rol de acción que funciona como precuela de la saga, ya que se ambienta 700 años antes del primer *Ys*.

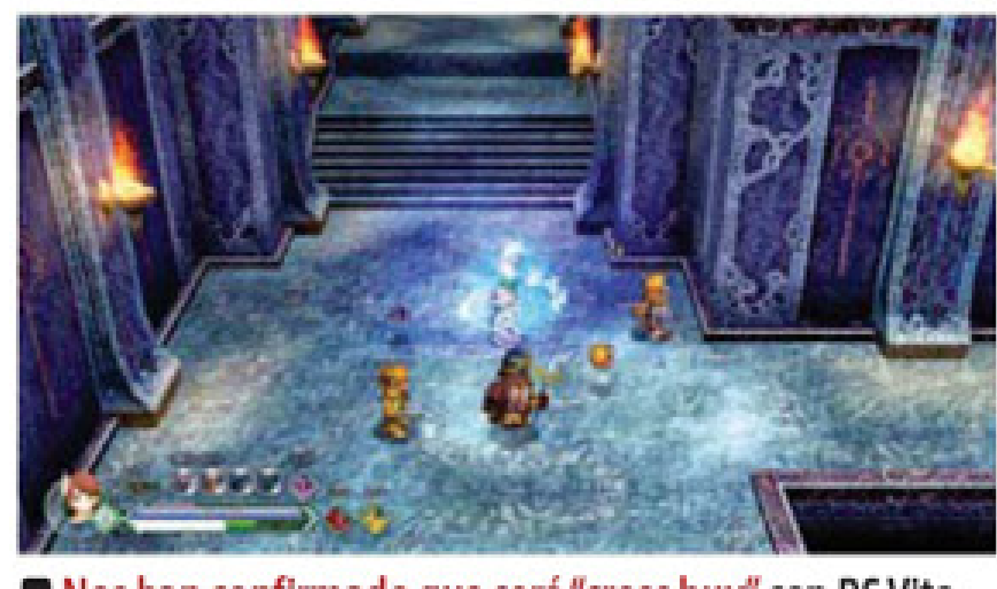
CONOCE LOS **ORÍGENES** DE UN MITO DEL ROL

Ys Origin

Una de la sagas roleras con más solera llega a PS4 (y el 30 de mayo a PS Vita) con otro "action RPG" que con muy poco logra entretenernos mucho.

Puede que no sea tan popular como *Final Fantasy* o *Dragon Quest*, pero la serie *Ys* empezó su andadura en 1987 y lleva ya siete entregas a sus espadas, sin contar la que nos ocupa. Desarrollado inicialmente para PC, *Ys Origin* es una precuela que transcurre 700 años antes de la primera entrega y que nos aclara algunos aspectos acerca del "lore" de la serie.

Nuestro cometido será explorar una torre repleta de peligros en busca de las dos diosas protectoras de Ys. Por primera vez en la saga el protagonista no es Adol Christin sino que, al empezar, podremos elegir entre Hugo Fact y Yunica Tovah (y podremos desbloquear un tercer protagonista). Cada personaje tiene sus diálogos, jefes y finales, por lo que merece la pena rejugarlo (dura unas 10 horas cada "pasada"). Además, la forma de jugar es bastante distinta si jugamos con Hugo (ataques a distancia) que si lo hacemos con Yunica (combates cuerpo a cuerpo). Eso sí, en ambos casos encontraremos un desarrollo bastante "pasillero" repleto de enemigos contra los que combatimos en tiempo real mientras buscamos la manera de seguir avanzando (pulsando un interruptor, encontrando una llave u objeto clave...). Y cómo no, podremos ir mejorando a medida que avancemos y subiendo de nivel, ganando nuevas habilidades, etc. Simple y directo como todos los *Ys*, el desarrollo entretiene de principio a fin sin grandes artificios ni pomposidades. Eso sí, sus gráficos se han quedado anticuados (el juego original es de 2006), aunque la buena noticia es que nos llega en castellano, todo un logro porque estos juegos suelen salir en inglés.

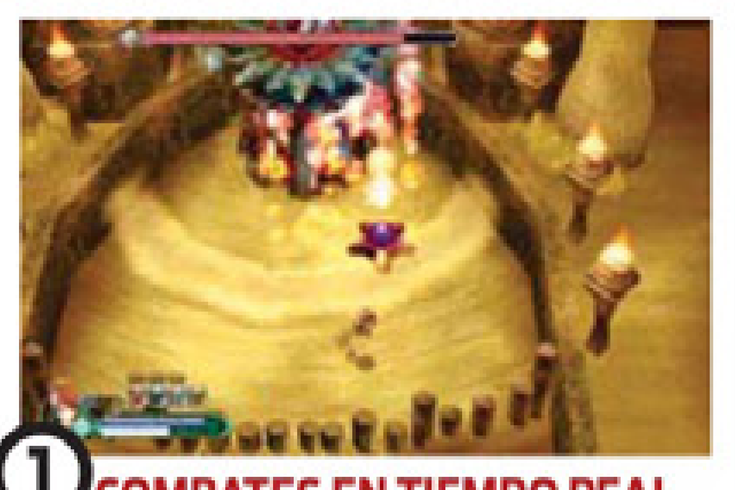


Nos han confirmado que será "cross buy" con PS Vita. Es decir, podremos jugarlo en las dos pagando sólo uno.



También hay un modo Contrarreloj y una especie de modo Horda en el que podremos manejar a otros héroes.

EXPLORANDO Y **PROGRESANDO** EN ESTA TORRE INFERNAL



① **COMBATES EN TIEMPO REAL.** El sistema de combate es sencillo a la par que efectivo. Según avanzamos se van añadiendo nuevas posibilidades.



② **ENCUENTRA TU CAMINO.** Para avanzar hay que encontrar ciertos objetos o activar mecanismos. No es difícil así que no te quedas atascado.



③ **JEFES FINALES.** Al final de cada área nos espera un jefe final. Estudia sus patrones de ataque y ninguno debería darte muchos problemas.

VALORACION

» LO MEJOR

Entretenido, muy rejugable y traducido al castellano. Y será "cross buy" con PS Vita.

» LO PEOR

Gráficamente se ha quedado desfasado. La versión de PS Vita se retrasa al 30 de mayo.

68	**» GRÁFICOS** Bastante desfasados, ya que se basa en un juego que salió en 2006.
77	**» SONIDO** Las dinámicas melodías acompañan la acción a la perfección.
82	**» DIVERSIÓN** Logra enganchar sin grandes artificios y sin un diseño brillante.
78	**» DURACIÓN** Unas 10 horas pero es rejugable: tres protagonistas, modos extra...
NOTA 76	Rol de acción con regusto a "vieja escuela" que entretiene de principio a fin. Eso sí, hay RPG más largos y profundos...








Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
TRAVELLER TALES
Editor:
WARNER BROS.
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
44,95 €
LEGO Dimensions+ pack:
84,95 €

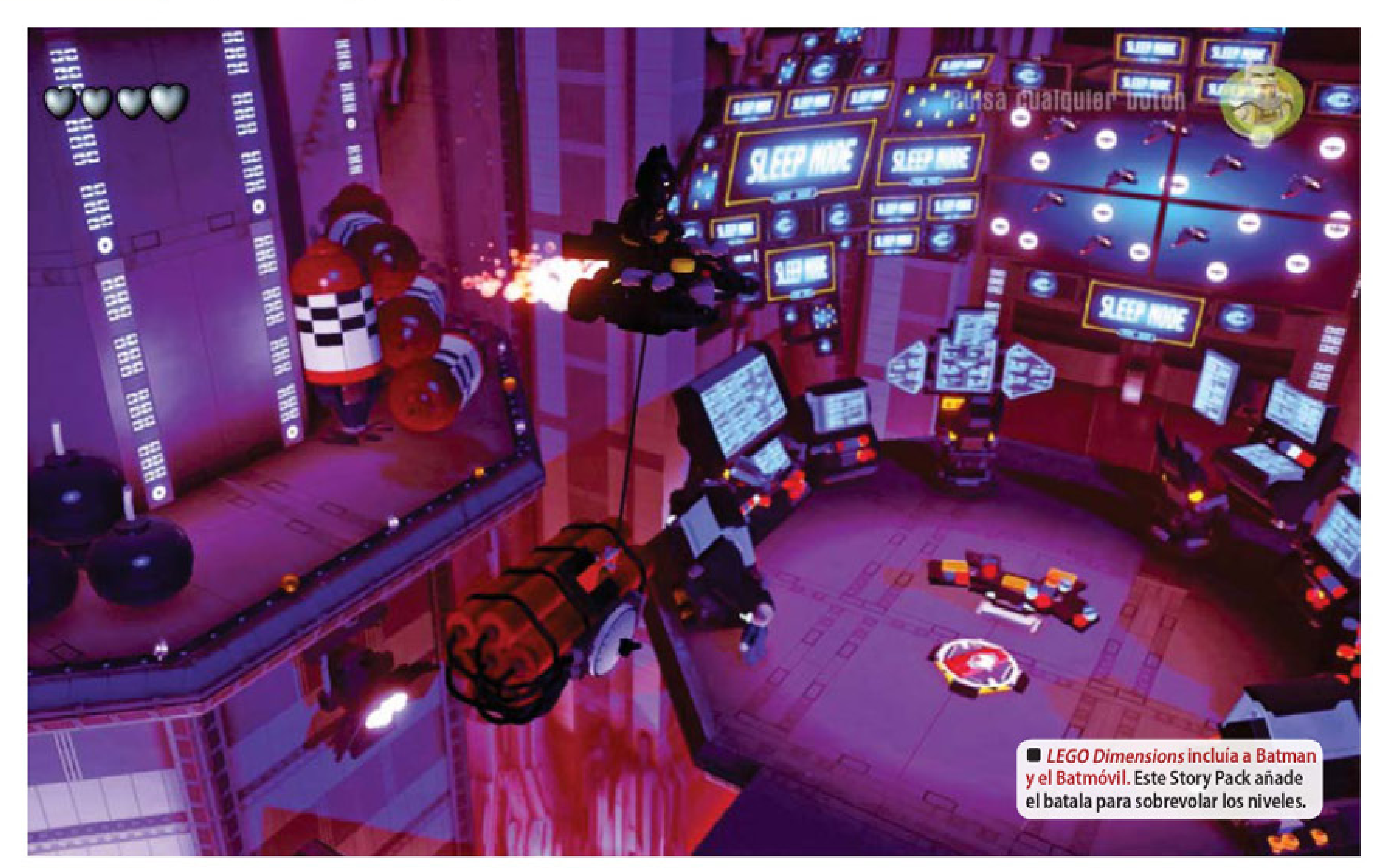

JUGADORES **1-2**

JUG. ONLINE **NO**

TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**


www.lego.com/es-es/dimensions



LEGO Dimensions incluía a Batman y el Batmóvil. Este Story Pack añade el batala para sobrevolar los niveles.

UNA DELICIA PARA JUGAR EN **FAMILIA**

Lego Dimensions Batman: La LEGO Película

Uno de los últimos estrenos cinematográficos "para toda la familia" salta a *LEGO Dimensions* recreando sus hechos con bastante simpatía...

Siguiendo la estela de "Cazafantasmas" (la de 2016) y "Animales Fantásticos y Dónde Encontrarlos", la última película en recibir el tratamiento *LEGO Dimensions* ha sido "Batman: la LEGO Película", que protagoniza un nuevo "Story Pack". Como los anteriores, este pack incluye dos nuevas figuras (Robin y Batgirl), una Batala transformable y un nuevo portal, de unas 200 piezas, que recrea el famoso Batordenador de la Batcueva.

Basta con poner las figuras en la base para poder jugar la historia de la película, que se desarrolla a lo largo de seis niveles y entre 3-4 horas de juego para una primera partida (mundo abierto y tareas opcionales aparte). En ellos nos esperan los momentos clave de la película, como el combate inicial contra los villanos o cierta visita a la Batcueva (no diremos nada más por evitar destripes). Todo, claro está, con el desarrollo habitual de la serie: hay mucha acción, muchos objetos destructibles, puzles que juegan con la posición de las figuras en el portal, jefes finales, secretos... Un desarrollo ameno y variado que se puede jugar en todo momento a dobles y que, además, integra nuevas mecánicas jugables con cada personaje. Robin, aparte de transformarse en Nightwing, puede colarse por estrechos pasadizos de ventilación (verle reptar es un ESPECTÁCULO), mientras que Batgirl, entre otras cosas, puede usar la vista de detective para seguir huellas u otro tipo de rastros. Y, aparte de la aventura, está el mundo abierto, con más desafíos (como edificios a reconstruir), misiones... En suma, una aventura divertida, sobre todo para jugar acompañados si te gustó la peli, claro.



El juego recrea la peli, pero con libertades y cambios, incluidas las escenas de vídeo con el motor del juego.

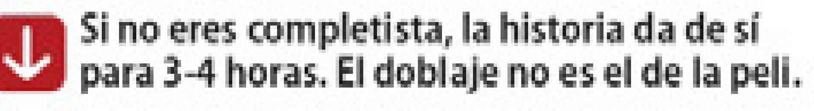


El mundo abierto también ofrece un montón de tareas, y accedemos a él tanto con el Story como con el Fun Pack.

VALORACION

» LO MEJOR

Las figuras, la simpatía que derrocha, las nuevas habilidades de los personajes...

» LO PEOR

Si no eres completista, la historia da de sí para 3-4 horas. El doblaje no es el de la peli.

83	**» GRÁFICOS** En la línea de *LEGO Dimensions*, detallados, pero sin excesivo alarde.
82	**» SONIDO** El doblaje no es idéntico al del film. Efectos y BSO sí están a la altura.
80	**» DIVERSIÓN** Hay nuevas habilidades y tipos de puzle... pero se juega casi igual.
85	**» DURACIÓN** Verlo todo deja 15 o más horas (entre historia y mundo abierto).
NOTA 82	**Pura diversión LEGO para todos los públicos, aquí recreando la película con muchos aciertos y algún error (como el doblaje).**

» OTRO **OBJETO DE DESEO** PARA LOS FANS DE LEGO

Aparte del "Story Pack" que desbloquea la historia de la peli, también se ha lanzado un "Fun Pack" que sólo da acceso al mundo abierto de la película (y su arena de batalla, el modo multijugador local para hasta cuatro) y que está compuesto por Batman Excalibur y su montura.





CON LA CALIDAD LEGO. Ambos packs destacan por dejar unas figuras de calidad. La armadura de Batman Excalibur es una pasada y Robin es súper simpático.



■ Plataformas y puzles se mezclan de forma magistral en este "indie" que es un homenaje a este medio.

PS4 | RISING STAR | PLATAFORMAS/PUZLES | YA DISPONIBLE | 10,99€

A Pixel Story

El punto de partida de *A Pixel Story* es sublime: somos un píxel de *Pong* que un día se despierta fuera del juego con la misión de restaurar un error del sistema. Así, iniciamos un viaje 2D con scroll lateral que carga con todos los clichés del género plataformero, pero con una particularidad: una gorra roja nos permitirá teletransportarnos, lo que dará lugar a múltiples puzles. Y todo con un pixelado "look" que va evolucionando hasta cubrir 5 etapas de la historia del videojuego, con múltiples guiños al mundillo.

VALORACIÓN. **Un homenaje al origen de los videojuegos que combina plataformas y puzles con maestría. Un serio candidato a mejor "indie" del año.** NOTA **84**



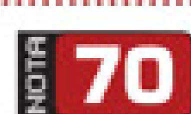
■ Jugando con tres amigos mola, pero en solitario el desarrollo pronto se torna repetitivo...

PS4 | 505 GAMES | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 14,95€

How to Survive 2

Lousiana es el nuevo marco elegido para que sobrevivamos de nuevo a un apocalipsis zombi. La premisa sigue siendo la misma: conseguir recursos para sobrevivir y construir refugios y armas para enfrentarnos a los muertos vivientes (hay nuevos tipos de enemigos) mientras cumplimos misiones. Jugando con amigos entretiene pero en solitario pronto se torna repetitivo.

VALORACIÓN. **Explora tu entorno y sobrevive ante los zombis en un desarrollo que funciona mejor en cooperativo (pueden jugar 4 online o local).**





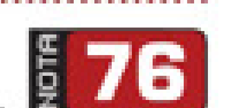
■ Un *Clash Royale* ambientado en la II Guerra Mundial es la propuesta de este juego gratuito.

PS4 | 505 GAMES | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | FREE TO PLAY

Battle Islands Commanders

Los creadores de *Battle Island* vuelven con otro "free to play" igualmente ambientado en la Segunda Guerra Mundial y con un planteamiento también estratégico, pero mucho menos "masivo" y más directo: de las batallas para 60 jugadores online pasamos a enfrentamientos "cara a cara" basados en cartas a lo *Clash Royale*. ¡Pruébalo que es gratis!

VALORACIÓN. **Un adictivo juego estratégico a base de cartas. Y si eres de PS Plus, tendrás una recompensa gratis al mes con cartas comunes y raras.**





■ Estrategia por turnos que hará las delicias de los fans de esta franquicia de Games Workshop.

PS4 | AVANCE | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | 59,95€

Warhammer 40K Deathwatch

El universo de Warhammer 40K sirve como telón de fondo para este juego de estrategia por turnos que ofrece más de 40 misiones y 50 tipos de unidades. Para ser un juego de estrategia, es bastante asequible y ya desde los primeros compases muestra sus cartas en cuanto a opciones tácticas, desbloqueo de armas, etc. Eso sí, gráficamente es bastante "flojete".

VALORACIÓN. **Estrategia asequible pero repleta de opciones. Si te atrae el género, te va gustar. Y si encima eres fan de Warhammer, pues doble flipe.**





■ *8 Days* plantea un frenético y pixelado desarrollo repleto de acción para 1 ó 2 jugadores.

PS4 | SANTA CLARA GAMES/BADLAND | ACCIÓN | YA DISPONIBLE

8 Days

El estudio vasco Santa Clara Games firma este difícil arcade de disparos "twin stick" que, tras su estreno en PC, llega ahora a PS4 conservando su pixelada estética, su bien medida (y a veces puñetera) dificultad, sus melodías "chiptuneras" y sus referencias a clásicos como *Metal Gear Solid*. Diversión "old school" que se disfruta más cooperando con un amigo.

VALORACIÓN. **Por su estética, su dificultad y su "áspero" desarrollo no es un juego para todos los públicos. Pero los más talluditos lo disfrutarán.**





COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



La historia de Zoe con la familia Baker se revela en "Hijas", una experiencia basada en el sigilo.

PS4 | CAPCOM | ACCIÓN/AVENTURA | YA DISPONIBLE | 9,99€

RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD

Grabaciones inéditas Vol. 2

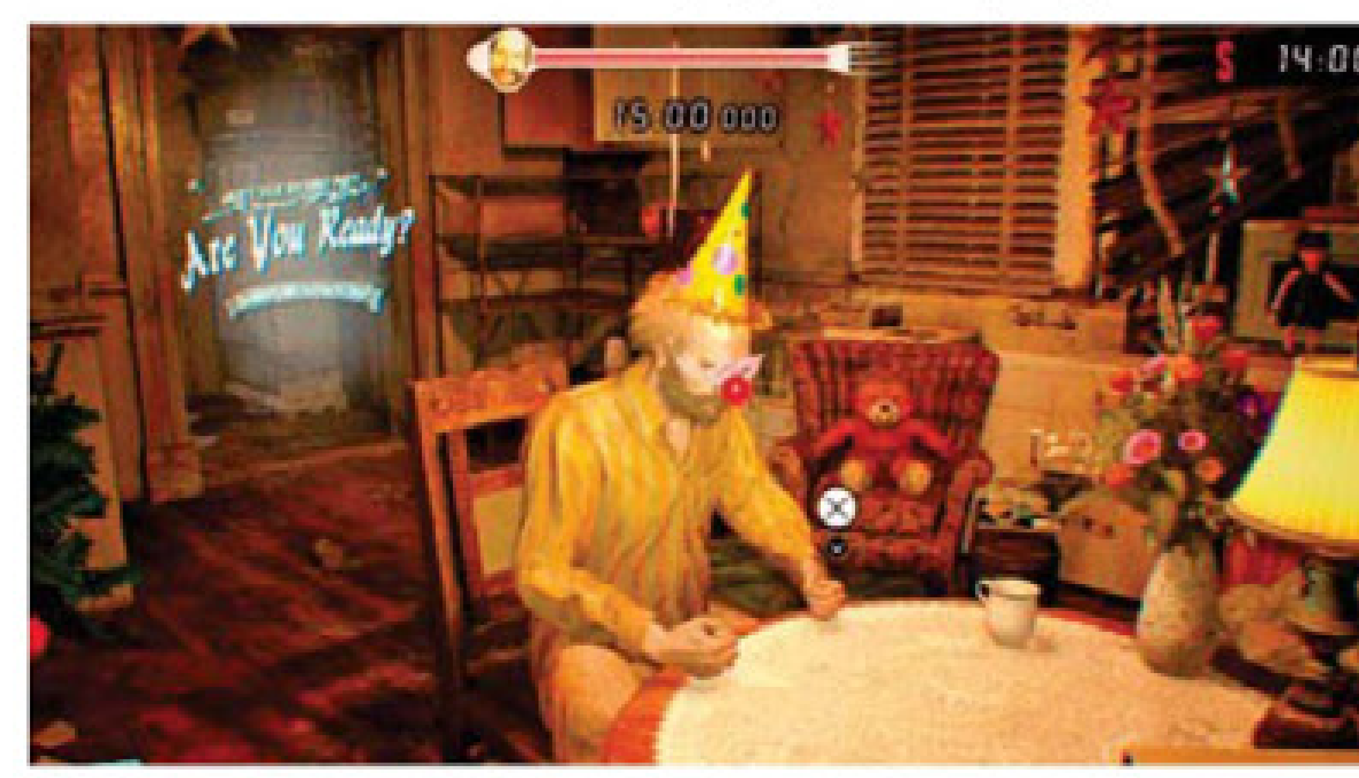
El segundo contenido descargable de *Resident Evil 7* profundiza en la historia de los Baker, la "encantadora" familia que hace la vida imposible a Ethan Winters en el título principal.

Tres nuevos modos de juego vuelven a ponernos las cosas muy difíciles gracias a este DLC. En "Hijas", el primero de ellos, asumimos el papel de Zoe, con la que tenemos por delante una experiencia basada en el sigilo, ya que no contamos con armas para defendernos. El segundo, que recibe el nombre de "21", tiene como protagonista a Clancy, el cámara, quien tiene que superar un juego de cartas propuesto por Lucas, el retorcido hijo de los Baker. El fin de fiesta (y nunca mejor dicho), lo pone el modo "55 cumpleaños de Jack", que, en tono de humor, nos insta a buscar comida por los escenarios para llevársela a un festivo Jack. Lo malo es que el "buen rollo" dura poco y pronto tenemos que enfrentarnos a un gran número de enemigos. ¡Así son las fiestas en *RE7*!

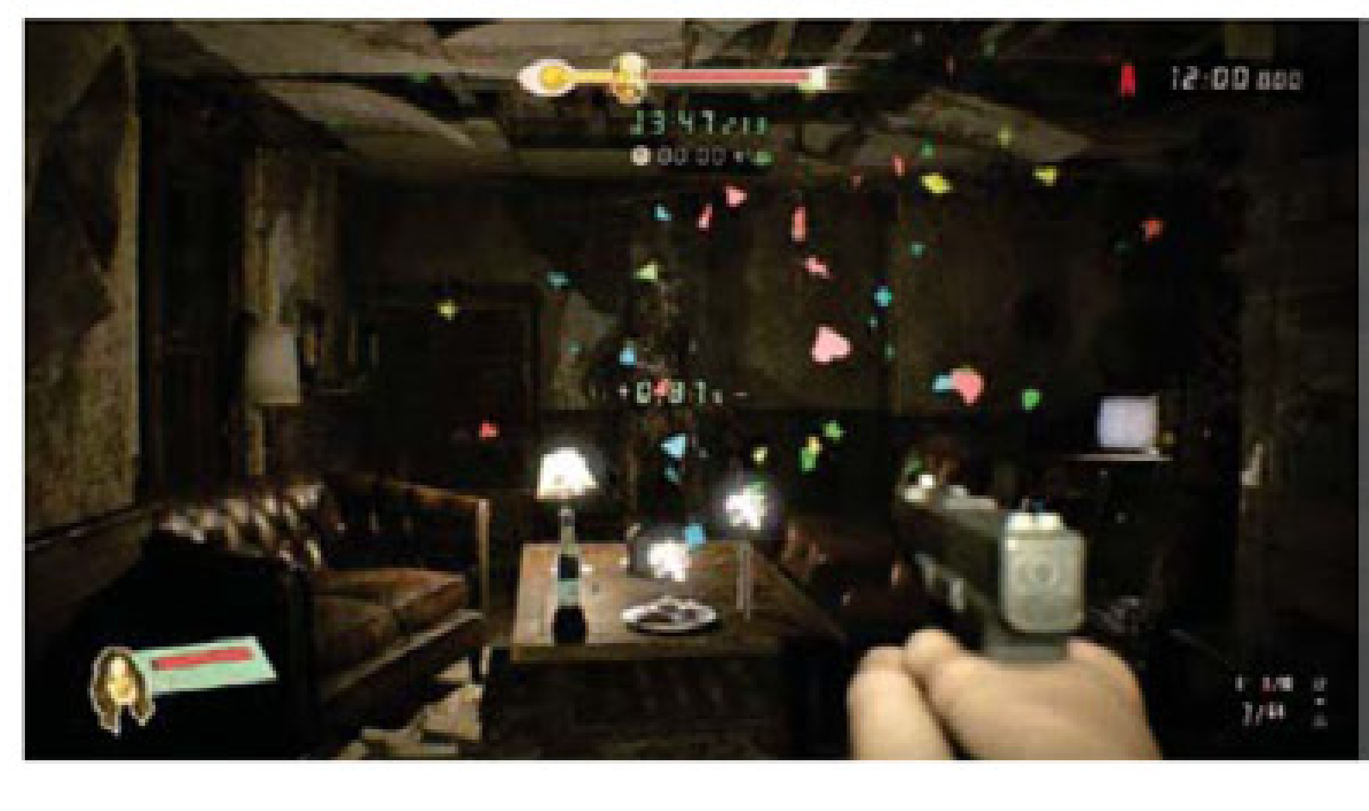
VALORACIÓN. De nuevo, un buen añadido para todos aquellos que se quedaron con ganas de más "Resi".



Jugar al Blackjack, pero con el estilo sádico de *Resident Evil 7*, es nuestro cometido inicial en este mini-juego, que incluye sorpresas.



Para celebrar un cumple, los Baker no se andan con tonterías. En la fiesta no falta ni la comida, que hay que buscar, ni los monstruos.





PS4 | SQUARE-ENIX | RPG | YA DISP. | GRATIS

FINAL FANTASY XV

Pack de Batalla +

Mejorar nuestras artes de lucha y pesca es posible gracias a este pack de contenidos, que incluye una nueva espada (Revoltosa), una caña que limita el movimiento de los peces (Dragón) y un carrete más resistente (Avior).

VALORACIÓN. Una buena selección de complementos para aumentar nuestras posibilidades en el juego.



PS4 | BLIZZARD | SHOOTER | YA DISP. | GRATIS

OVERWATCH

Parche 1.8

La última actualización de *Overwatch* añade el buscador de partidas y un nuevo modo: Captura la Bandera. Además, también corrige algunos errores y equilibra las estadísticas de todos los personajes y mapas.

VALORACIÓN. *Overwatch* sigue creciendo y mejorando con cada actualización. Y gratis. ¡Así da gusto!



PS4 | REBELLION | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 9,99€

SNIPER ELITE 4

Operation: Führer

Eliminar al mismísimo Adolf Hitler es nuestro objetivo en este contenido descargable para *Sniper Elite 4*. La experiencia es breve, pero hay distintas formas de acabar con el Führer, por lo que se puede jugar varias veces.

VALORACIÓN. Más trabajo para nuestro rifle de francotirador, aunque a un precio elevado dada su duración.


La Batalla de Verdún, que tuvo lugar en 1916, sirve de inspiración a este DLC.

PS4 | ELECTRONIC ARTS | SHOOTER | MARZO | 14,99€

BATTLEFIELD 1

They Shall Not Pass

La guerra "made in DICE" se vuelve aún más virulenta con esta primera expansión, que incorpora cuatro nuevos mapas multijugador (Colinas de Verdún, Fuerte de Vaux, Soissons y Brecha), un nuevo modo de juego, llamado El Frente y que da una nueva vuelta de tuerca al clásico "captura la bandera"; la llegada del ejército francés al frente y muchas novedades más, como el imponente tanque Char 2C, una nueva clase de Élite, dos operaciones exclusivas (Yunque del Diablo y Más allá del Marne) y un buen número de armas, tanto de fuego como cuerpo a cuerpo.

VALORACIÓN. Una enorme cantidad de contenido extra que potencia de forma importante el modo online de *Battlefield 1*.


Esta ampliación coincide con el Parche 1.1, gratuito, que aporta mejoras para el modo online.

PS4 | UBISOFT | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 14,99€

WATCH DOGS 2

Condiciones Humanas

La primera gran actualización de *Watch Dogs 2* incluye tres nuevas misiones para la historia principal: Autómata, Progresos Cáusticos y Mala Medicina. Con una duración que ronda las tres horas, esta ampliación mantiene las mecánicas conocidas y no aporta demasiadas novedades jugables, a excepción de la aparición de un nuevo tipo de enemigo, llamado Inhibidor, y que es capaz de anular todo tipo de señales electrónicas, lo que le convierte en un objetivo no pirateable. Respecto al modo multijugador, este DLC también añade una nueva misión cooperativa de élite en la que podemos "liarla parda" en compañía de un amigo.

VALORACIÓN. Una ampliación que no aporta demasiadas novedades jugables, pero sí nuevos retos, online y offline, a los hackers ávidos de emociones fuertes.


Adam Jensen aún tiene un peligroso reto por delante antes de cerrar Mankind Divided.

PS4 | SQUARE-ENIX | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 11,99€

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

A Criminal Past

Descubrir nuevos detalles acerca de la historia de Adam Jensen es posible gracias a este DLC, que nos sitúa en una prisión de máxima seguridad para criminales aumentados y en la que toda la trama se desarrolla con anterioridad a *Mankind Divided*. De nuevo, y durante la hora y media (aproximadamente) que dura esta expansión, debemos sacar el máximo provecho a las habilidades de Jensen, así como a su amplio arsenal de armas y aumentos, para lograr infiltrarnos en un recinto fuertemente vigilado y en el que, como no podía ser de otra manera, nos reencontramos con algunos viejos conocidos del universo *Deus Ex*.

VALORACIÓN. La, probablemente, última expansión de la historia de *Mankind Divided* no innova en ningún aspecto, pero es capaz de ofrecer buenos momentos

PS4 | CODEMASTERS | VELOCIDAD | YA DISP. | 12,99€

DIRT RALLY

Actualización VR

El espectacular juego de rallies recibe un DLC que permite disfrutar de todas sus modalidades en Realidad Virtual gracias a PS VR. Técnicamente está a un gran nivel (superior al que vimos en *Driveclub VR*), la sensación de inmersión es enorme gracias a la buena recreación de las cabinas de los vehículos (aunque solo de su parte delantera) y de los trazados, en los que se ha logrado mantener todos los efectos climatológicos y salpicaduras. Además, esta versión añade el modo Copiloto Cooperativo, en el que un amigo puede emular al gran Luis Moya.

VALORACIÓN. Un excelente complemento para *Dirt Rally* y un indispensable para todos los poseedores de PS VR.



La inmersión es total: nunca nos habíamos sentido más cerca de ser verdaderos pilotos de rally.

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Ser miembros de PlayStation Plus nos otorga muchísimas más ventajas además de jugar online y, para que no te pierdas ninguna, repasamos las principales novedades de un mes muy "plus".

MÁS **TORNEOS ESPECIALES**, MÁS PREMIOS ¡MÁS EMOCIÓN!

¡Se inician los Domino's Season Challenges!

Tras el enorme éxito de la Domino´s Summer Challenge celebrada el pasado verano, Liga Oficial PlayStation y Domino's Pizza quieren prolongar esta apasionante experiencia ampliándola a las cuatro estaciones del año. ¿Os es que sólo hay hambre de competición en verano?

Esta nueva competición se iniciará el día 3 de abril y se prolongará hasta el 30, alimentando vuestras ganas de competición con torneos rápidos con *FIFA 17* en los que conseguir fantásticos y deliciosos premios.
La mecánica va a ser intensa, así que atentos. Cada torneo Domino's Season Challenge sólo durará una semana, durante la que podréis jugar todos los partidos que queráis en el formato Jugar Ahora. Los jugadores que consigan obtener las puntuaciones más altas pasarán al Playoff, que se celebrará los fines de semana, donde se decidirán los mejores jugadores de cada desafío. Habrá premios de todo tipo, empezando por vales para pizzas, juegos, saldo para PSN… Para participar sólo hay que ser miembro de PlayStation Plus y estar registrado en Liga Oficial PlayStation. Para estar al tanto de todo, visitad con regularidad: **www.ligaplaystation.com**


FIFA 17 será uno de los juegos que entrarán en liza en los Domino's Season Challenges.

Domino's Pizza® LA PIZZA OFICIAL DE LA LIGA OFICIAL



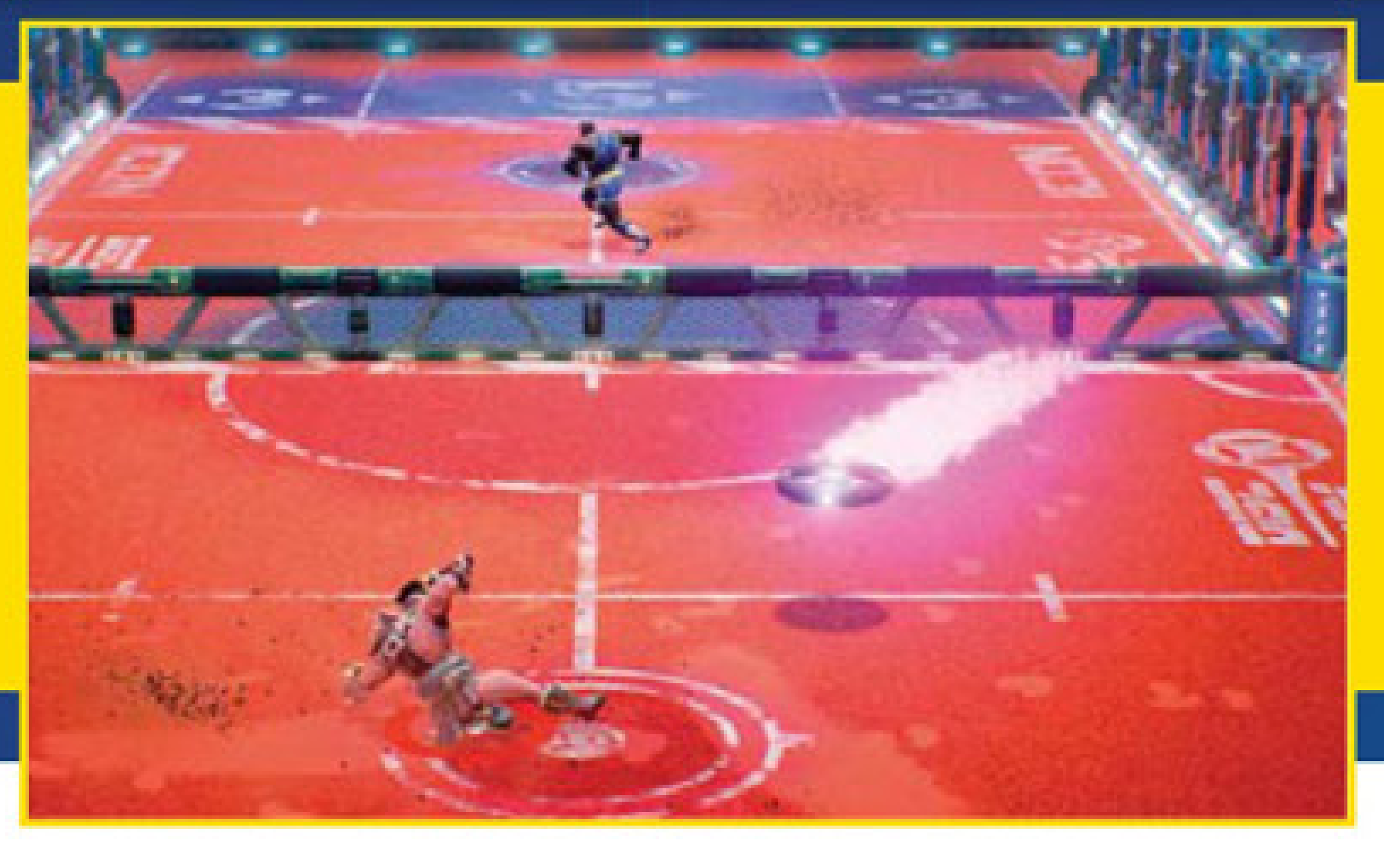
LA **NUEVA TEMPORADA** SE INICIA EL 3 DE ABRIL

¡¡Atentos a la Final Internacional!

Como ya sabéis, la Final Internacional de la Temporada 7 de LOPS comienza muy prontito, el 22 de marzo en Barcelona. Como gran novedad este año, esta gran final presencial se celebrará en un crucero Pullmantur que hará diferentes paradas para reunir los mejores jugadores de *PES, FIFA, Rocket League y Street Fighter V* de España, Francia y Portugal, los tres países participantes ¿Estás entre los afortunados que viajarán en el Crucero COSTA AZUL? Pues nos morimos de envidia. Y sino, atentos, porque el día 3 de abril se iniciará una nueva temporada de competiciones en la Liga Oficial PlayStation, con multitud de cambios: nuevos juegos, mecánicas de participación, premios… Y seguro que la final será igual de espectacular. No perdáis detalles visitando **www.ligaplaystation.com**

JUEGOS DEL MES

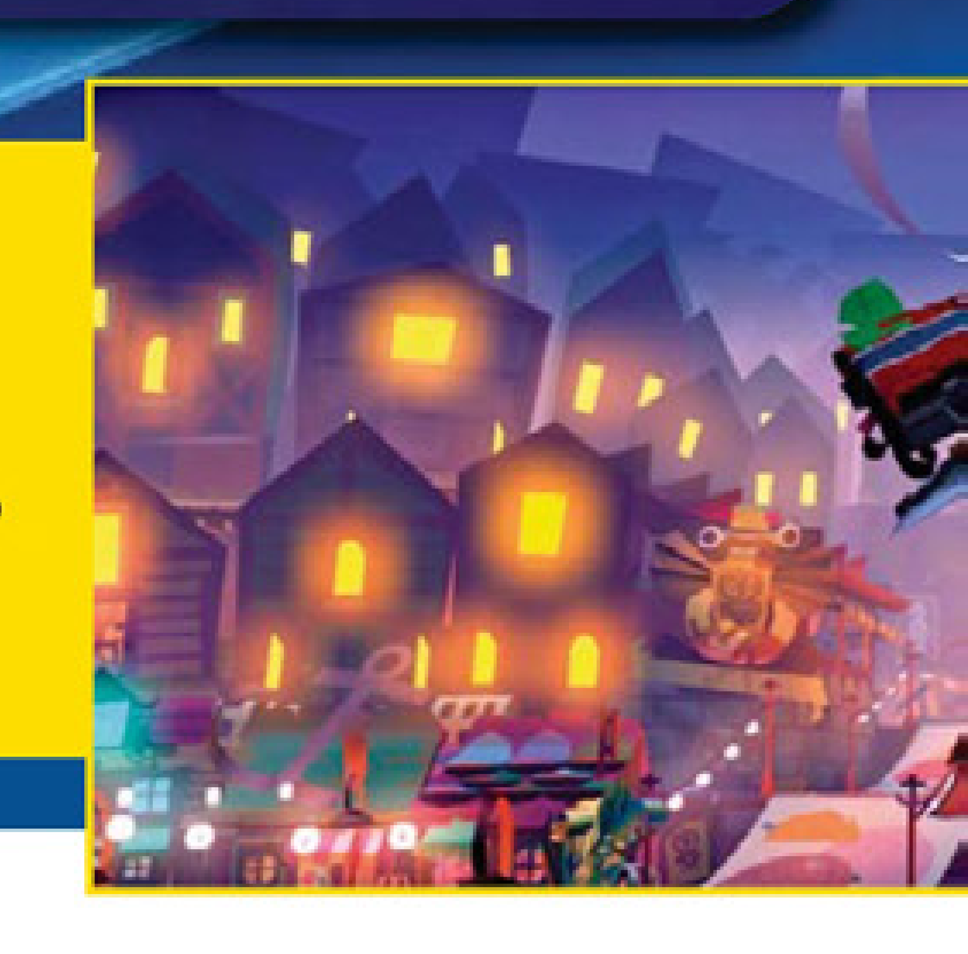
Los miembros de PS Plus pueden descargar sin coste adicional seis juegos, dos exclusivos para PS4, dos para PS3 y dos para PS Vita.



PS4 ND ACCIÓN/DEPORTE

DISC JAM

Llamado a ser el nuevo *Rocket League*, Disc Jam nos propone trepidantes partidas para hasta cuatro jugadores en un planteamiento que mezcla tenis y air hockey. Los piques están asegurados mientras pugnamos por marcar gol usando poderosas habilidades.



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Además de las ofertas de aquí abajo, los miembros de PS Plus también podemos disfrutar durante este mes de otros beneficios, como de envíos gratis para los tres primeros pedidos de **uberEATS**, 4 vuelos para dos por 95 € en **MadridFLY** y un 40% de descuento en tus entradas al **PARQUE DE ATRACCIONES** de Madrid.

JUGUETRÓNICA
LOS JUGUETES DEL FUTURO, HOY

10€ DE DESCUENTO: Seguro que conocéis estos juguetes entre los hay que robots de todo tipo, drones... Pues gracias a PS Plus tendrás 10€ de descuento por compras mínimas de 50€.



SUSCRIPCIÓN POR 25€: Si eres miembro de PS Plus, podrás suscribirte 12 meses a Playmanía por sólo 25€: ¡el número te sale a dos euros!



GRANDES DESCUENTOS: Podrás comprar tus entradas de cine mucho más baratas de lo habitual. Según la ciudad donde vivas, tus entradas a 3,70€, 4€, 4,90€.



Juegazos como estos están en la promoción de doble descuento: a la rebaja de PS Store se suman descuentos especiales para PS Plus.

COMPRA AL **MEJOR PRECIO** EN PLAYSTATION STORE CON PS PLUS

¡Descuentos dobles para miembros de PS Plus!

Si eres miembro de PlayStation Plus ya estás tardando en visitar PS Store para beneficiarte de las jugosas ofertas dobles que están disponibles hasta el 22 de marzo.

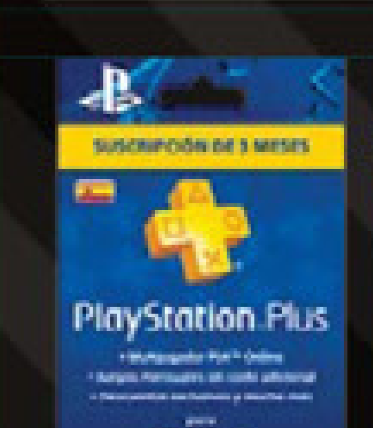
Esta promoción se puso en marcha el 8 marzo y básicamente se traduce en que todos los miembros de PlayStation Plus nos podemos beneficiar de hasta un 70% de descuento al comprar nuestros juegos, ya que a las suculentas rebajas que ofrece periódicamente PS Store, se suman descuentos extra para nosotros. Gracias a esta promoción podemos hacernos con *Call of Duty: Infinite Warfare* o con Ultra *Street Fighter IV* con un descuento de un 50% cada uno sobre su precio habitual. Si prefieres el rol, *Fallout 4* te puede salir un 72% más barato y un 40% *The Witcher III*. También están en la promoción *Batman: Return to Arkham* o *No Man's Sky* con un 60% de descuento...

Pero hay muchos más títulos en promoción: más de 100 juegos con doble descuento te están esperando si eres miembro de PS Plus. No pierdas la ocasión de visitar PS Store y consultar todas las ofertas. ¡La lista es tan larga que seguro que hay algún juego que te interesa! ¡Corre, que se acaba el 22 de marzo!

Un montón de Pluses

Por 4,17 € al mes PS Plus te ofrece todas estas ventajas si tienes una PS4

- ☑ Acceso al multijugador online en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la Liga Oficial PlayStation.
- ☑ 24 juegos de PS4 al año sin coste adicional.
- ☑ Acceso a Share Play: invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ 10 GB de almacenamiento en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ Descuentos exclusivos en PS Store, que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.




Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 6,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 14,99.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 49,99 euros (4,17 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.



PS4 19,99 € PLATAFORMAS

TEARAWAY UNFOLDED

Una mágica aventura ambientada en un mundo de papel en el que tendremos que poner a prueba todo el poder del DualShock 4 para explorar, combatir y resolver puzles: ilumina lugares oscuros con la barra luminosa, pilota aviones con el panel táctil, arroja objetos..

LO QUE NO TE PUEDES PERDER

¡Tres meses gratis de PlayStation Plus con la compra de una PS4!

¿Que todavía no tienes una PS4? ¡Pues corre a por ella! Si te compra ahora cualquier modelo de PlayStation 4 dispondrás de tres meses gratis en PlayStation Plus para que descubras de primera mano todas las ventajas de este servicio.



¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tus consolas PS4, PS3 y PS VITA.

CREATIVE **SOUND BLASTER X KATANA**

TIPO	BARRA DE SONIDO
COMPATIBLE	PS4/PS3 (ÓPTICO). NO PS4 SLIM
COMPAÑÍA	CREATIVE
PRECIO	299 €
WEB	ES.CREATIVE.COM

Sonido envolvente y luz para tus juegos

Creative nos trae un equipo de sonido premium con una calidad apabullante y una original propuesta estética y visual.

» INSTALACIÓN Y CONECTIVIDAD. El Subwoofer no necesita enchufe propio por lo que el lío de cables es mínimo. La conexión a PS4 se realiza por la entrada óptica, así que ojo los usuarios de PS4 Slim (que no cuenta con esa salida). También se puede conectar a un PC, auriculares y al móvil mediante bluetooth. La instalación es sencillísima y las instrucciones de montaje claras. No incluye cables y carece de entrada HDMI, pero sí accesorios para montarlo en la pared.

» CALIDAD DE SONIDO. La barra posee cuatro altavoces, dos para medios y dos para agudos, que ofrecen un rendimiento espectacular. Usando la ecualización adecuada (hay 5 disponibles) y colocado justo bajo la TV, podremos disfrutar con unas frecuencias magníficamente equilibradas y una claridad de sonido apabullante. El subwoofer regulable aporta toda la profundidad que queramos. El efecto 5.1 es limitado, pero supera la media vista en otros sets similares. Ideal si tenemos poco sitio.

» OPCIONES Y ACABADO. En PC las opciones de configuración se multiplican, pero en PS4 sólo disponemos de 5 ecualizaciones (incluso una para usarlo de noche). La barra de sonido es compacta y su chasis de aluminio pulido le proporciona un acabado estupendo. En la parte inferior cuenta con una tira de leds que ofrecen una iluminación muy llamativa, aunque lo normal será que la apaguéis por la distracción que causa. Todo el conjunto rezuma buen hacer por los cuatro costados.



El subwoofer independiente le da "punch" a la barra de sonido que integra los altavoces.

» VALORACIÓN: EXCELENTE

Un set de sonido de calidad superior y con un diseño compacto y sencillo. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho sitio y buscas facilidad de instalación y tu PS4 no es Slim.





PS4/PS3 | 24,95 € | INDECA | WWW.INDECABUSINESS.COM

» Micrófonos Indeca GX200

Aunque ya no están tan de moda como antaño, sigue habiendo bastantes juegos de "karaoke" y estos micros USB ofrecen una alta compatibilidad (funcionan perfectamente tanto en PS4 como en PS3). Ofrecen una buena relación calidad/precio y con su cable de 3 metros podrás moverte a tu antojo.



» VALORACIÓN: MUY BUENA

PS4 | 19,95 € | INDECA | WWW.INDECABUSINESS.COM

» Mochila Indeca Warfare

Si sueles llevarte tu PS4 fuera de casa, no es ninguna tontería pillarse una mochila como ésta, adaptada a la medida de PS4, con sujeciones para protegerla y espacio para todo tipo de complementos. Además, sale muy bien de precio.



» VALORACIÓN: MUY BUENA

PS4 | 29,95 € | BLADE | WWW.BLADE.ES

» PS VR Carrying Case

Si tienes PS VR, ¿dónde guardas el casco y todo su cableado cuando acabas de jugar? Pues Blade Representaciones te trae una resistente bolsa de transporte perfectamente adaptada y con espacio para todo, incluyendo un par de mandos Move.



» VALORACIÓN: MUY BUENA

THRUSTMASTER **FLIGHT RUDDER PEDALS**

Para apasionados de la simulación aérea

TIPO	**PEDALES DE VUELO**
COMPATIBLE	**PS4**
COMPAÑÍA	**THRUSTMASTER**
PRECIO	**99,95 €**
WEB	**SHOP.THRUSTMASTER.COM/ES_ES/**



ESTE JOSYTICK, el Flight Hotas 4, es imprescindible para disfrutar en PS4 de las posibilidades de control que ofrecen los pedales. Se vende por separado a 79,99 €.

Los pedales TFRP están pensados para usarse con el joystick Flight Hotas. Juntos ofrecen sensaciones inigualables.

» **ERGONOMÍA.** El conjunto imita el mando de potencia, la palanca y los pedales del timón de un avión real. La distribución de botones es muy diferente a la de un pad, pero es muy intuitivo y mucho más satisfactorio. El mando de potencia y la palanca del joystick pueden usarse juntos o separados. No tienen ventosas de sujeción.

» **COMPATIBILIDAD.** Pensado sólo para juegos de aviones, su uso es limitadísi mo. La conexión es mediante USB y la instalación muy sencilla. No cuenta con manual de instrucciones y hay que acudir a la web de Thrustmaster donde la navegación es poco intuitiva. La configuración de los juegos puede dar algún dolor de cabeza.

» **PEDALES.** Parecidos a los de un volante normal, pero con un recorrido longitudinal sobre raíles en lugar de inclinarse. Con ellos controlarás el timón del avión. Su tamaño, la suavidad con la que se deslizan y los materiales usados son de una calidad superior a la del joystick.

» **ACABADO.** Buena calidad en el joystick, pero muy superior en los pedales, con aluminio y plástico más robustos. Se nota que pertenecen a una gama superior. Los pedales permiten dos opciones (con reposatalones o no). Su tamaño y funcionamiento es perfecto en cualquiera de las dos.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

Unos periféricos muy limitados a su género. Eso sí, si te gustan los juegos de simulación aérea y buscas realismo, alucinarás con su calidad y acabado

HYPER X **CLOUD STINGER**

Para jugadores que busquen comodidad

TIPO	**AURICULARES ESTÉREO**
COMPATIBLE	**PS4**
COMPAÑÍA	**HYPER X**
PRECIO	**60 €**
WEB	**WWW.HYPERXGAMING.COM/ES/**

La gama de entrada de Hyper X ofrece una opción muy recomendable para aquellos que busquen calidad y comodidad.

» **CALIDAD DE SONIDO.** Si bien es cierto que no destacan por un sonido apabullante, sí ofrecen una experiencia muy equilibrada, con una gama completa de frecuencias que no se deja a nadie atrás. No dispone de ninguna posibilidad de ecualización o modificación del sonido, pero hace bien su trabajo con juegos (no tanto con películas y música). El micrófono captura nuestra voz perfectamente.

» **CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD.** Al usar un conector tipo jack, sólo se puede usar con PS4, no con PS3, pero sí con el móvil y otros dispositivos. Trae un alargador del cable de más de un metro y medio, aunque en principio con el normal va bien. El volumen general puede regularse mediante un interruptor en una de las cúpulas. Para silenciar el micrófono, basta levantarlo hacia arriba.

» **ACABADO.** Fabricado casi en su totalidad en plástico mate de buena calidad, está reforzado por una diadema de aluminio que le imprime durabilidad. Las almohadillas son muy cómodas gracias a unas cúpulas suficientemente grandes como para que entre toda la oreja, sin aplastarla. Son muy ligeros y extremadamente cómodos, lo que permite usarlos durante horas. Su diseño no es muy llamativo, pero nos gusta esa sobriedad. Las instrucciones son testimoniales y el embalaje está lejos del de sus primos mayores.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

Un auricular estéreo de factura notable y aun precio imbatible que destaca, sobre todo, por su tremenda comodidad. Una gran opción si quieres los auriculares para jugar y chatear.



Buenos materiales y buen precio para unos auriculares estéreo que cumplen muy bien su función.

WALKING SIMULATORS: AVENTURAS EN LAS QUE EXPLORAR LO ES TODO

La acción desenfrenada, los tiroteos y los espadazos protagonizan la inmensa mayoría de videojuegos del panorama actual. Por suerte, también hay espacio para propuestas más relajadas y contemplativas como estas.



No vamos a ir de santurrones. A todos nos gustan los juegos con una importante carga de violencia. No tanto por el disfrute de la misma de forma irreflexiva y gratuita sino porque resulta muy difícil que un videojuego nos sitúe en una posición más tensa que debatirnos entre la vida y la muerte. Desde tiempos inmemoriales nuestras experiencias se han medido en función del número de vidas que nos quedaban y, sin duda, la mecánica que más se ha repetido en la historia de los videojuegos ha sido la de matar o morir. La industria del videojuego, sin embargo, siempre ha ofrecido variedad y hemos podido disfrutar de títulos deportivos, de puzles, terror, plataformas y un sinfín de géneros. Uno de los más prolíficos en los últimos años está siendo el de los "walking simulators", aventuras de exploración en las que descubrir la historia y disfrutar del "viaje" que nos proponen es la verdadera clave. Aventuras contemplativas, sí, pero geniales en mucho casos.

FLOWER

COMPAÑÍA Thatgamecompany | **AÑO** 2009

Tomar el papel del viento, que transporta una serie de pétalos mientras hace florecer nuevas plantas, es la original propuesta de este sucesor espiritual de *Flow*. La obra de Jenova Chen, considerada "de arte" por buena parte de la crítica, no tiene diálogos, no nos pueden matar, no es posible perder la partida, pero resulta hipnótica y muy adictiva pese a su corta duración. La ausencia total de dificultad o desafío para el jugador deja descolocados a muchos, pero las emociones que logra suscitar lo han convertido en una experiencia inolvidable para los que lo jugaron y todo un pionero de lo contemplativo.

MERO OBSERVADOR



Las praderas se llenan de flores en esta evocadora aventura que se controla inclinando el Sixaxis.

ADR1FT

COMPAÑÍA Three One Zero | **AÑO DE PUBLICACIÓN** 2016

Una estación espacial accidentada es el telón de fondo de esta aventura contemplativa en primera persona. Avanzar por la instalación en gravedad cero puede parecer una experiencia relajante, pero nada más lejos. Nuestro héroe, el comandante Alex Oshima, debe encontrar tanques de oxígeno con los que recargar las reservas de su traje para no morir, por lo que la supervivencia tiene un protagonismo. Además, la tensión se complementa con algunos puzles. Pero no nos dejemos llevar, *ADR1FT* es una aventura de caminar (o flotar en este caso), en la que ir de un lado a otro descubriendo la trama es la clave del desarrollo.



MERO OBSERVADOR



Un astronauta debe escapar de una estación espacial en ruinas y encontrar el modo de volver a casa.



Un enorme desierto es el telón de fondo de una aventura tan imitada como irrepetible.

JOURNEY

COMPAÑÍA Thatgamecompany | **AÑO** 2012

El causante de la tendencia contemplativa es, a buen seguro, esta obra maestra de PS3. Como *Flower*, aquí tampoco hay diálogos ni combates, pero tiene incluso más mérito que el juego floral, ya que el viaje de *Journey* resulta mucho más evocador, más participativo para el jugador y logra contarnos una gran historia sin decir una palabra. La interacción online entre dos jugadores, que pueden compartir aventura sin comunicarse mediante textos ni voz, consigue aumentar aún más el tono mágico que impregna cada rincón de esta genial aventura. Un gran ejemplo de que, a pesar de poder jugar tumbados, no echamos de menos la acción ni de lejos.

JUGAR TUMBADOS



El océano de *Abzû* está lleno de misterios, de criaturas alucinantes y, sobre todo, es realmente bello.



ABZÛ

COMPAÑÍA Giant Squid Studios | **AÑO DE PUBLICACIÓN** 2016

El director artístico de *Flower* y *Journey* fundó su propio estudio para dar vida a esta interesante propuesta que guarda muchas similitudes con las obras de Thatgamecompany. Eso sí, aquí no exploramos un mundo desértico y solitario, sino que nos sumergimos en las profundidades del océano para descubrir, entre otras cosas, decenas de criaturas marinas. Su impecable apartado artístico, su imponente banda sonora y lo relajante que resulta explorar su bello universo deberían convencer incluso a los que siempre buscan acción. La historia no resulta tan sorprendente y atractiva como otros títulos del estilo y casi lo único que hacemos es dirigir a nuestro personaje y pulsar un único botón, pero la experiencia es preciosa. Si siempre has soñado con bucear a lomos de una tortuga, *Abzû* es tu juego. Si no, también.

JUGAR TUMBADOS

DEAR ESTHER

COMPAÑÍA Thechineseroom | **AÑO DE PUBLICACIÓN** 2016

Uno de los padres de las aventuras contemplativas es, sin duda, esta aventura que apareció en PC en el 2012. Es el ejemplo perfecto que define a los "walking simulators" o "simuladores de caminar". Nosotros avanzamos explorando un archipiélago de las Islas Hébridas británicas, mientras una voz en off va leyendo distintos fragmentos de unas cartas escritas para Esther, una mujer que murió en un accidente de coche. No hay puzles, no hay desafío alguno, lo único que hay es un largo camino por recorrer y una trama que se va desvelando mediante las cartas, pero con la suficiente ambigüedad como para que cada jugador saque sus propias conclusiones.

MERO OBSERVADOR

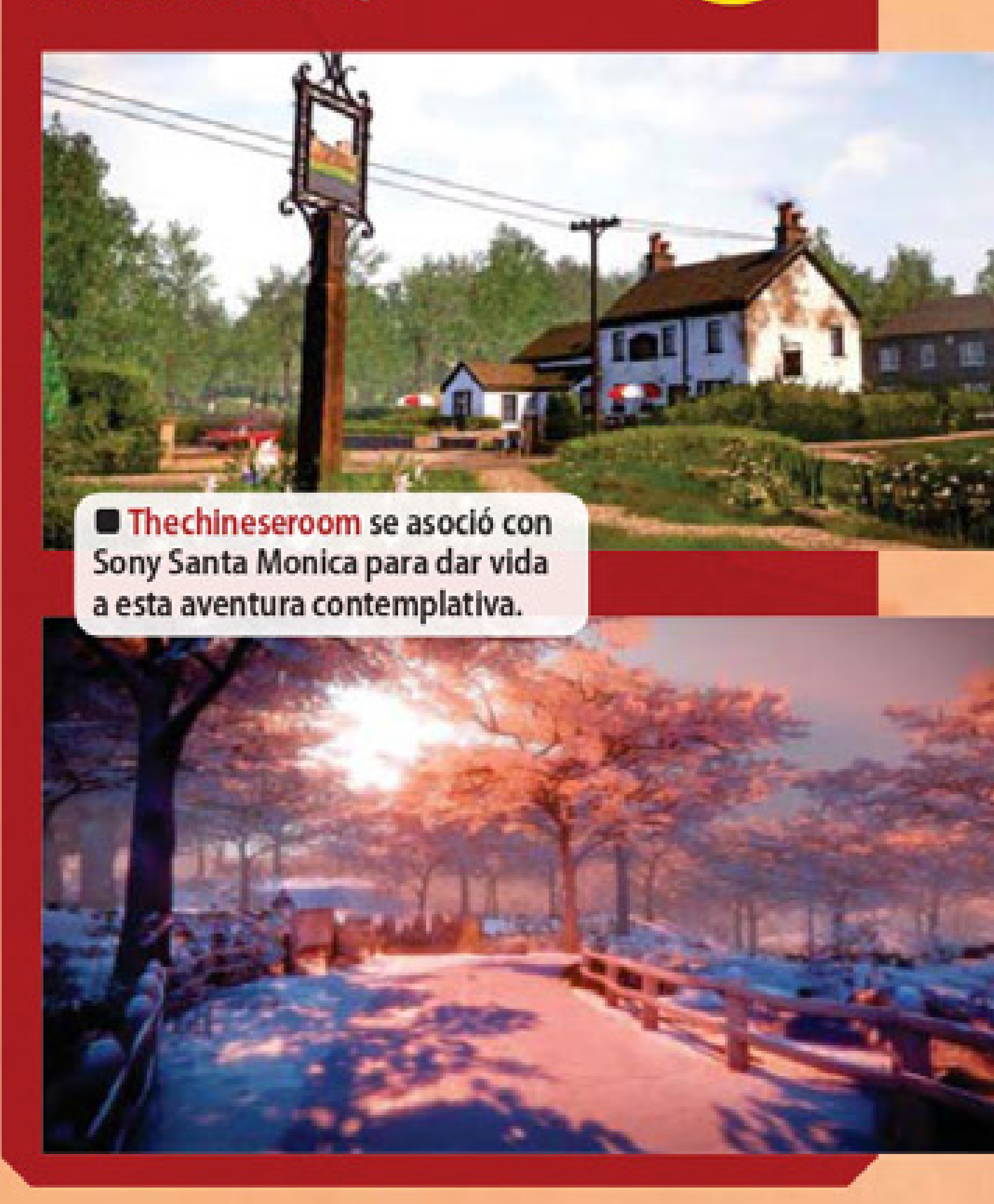
El tono adulto y casi poético de esta aventura es poco común en el mundillo, pero muy atractivo.

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

COMPAÑÍA Thechineseroom | **AÑO DE PUBLICACIÓN** 2015

El sucesor espiritual de *Dear Esther* sigue los pasos, nunca mejor dicho, marcados por éste con una propuesta muy similar: andar para ir descubriendo las piezas del puzle que dan sentido a la trama del juego. Aquí exploramos una aldea en la que todos sus habitantes han desaparecido mientras revivimos momentos del pasado y encontramos todo tipo de grabaciones de audio y notas que nos dan pistas sobre el misterio sucedido en la aldea, relacionado con un extraño fenómeno que una pareja de científicos ha descubierto en el cielo.





Thechineseroom se asoció con Sony Santa Monica para dar vida a esta aventura contemplativa.



El incidente del Paso Diatlov ocurrió en 1959 y acabó con la vida de 9 estudiantes alpinistas.

KHOLAT

COMPAÑÍA IMGN.PRO / **AÑO DE PUBLICACIÓN** 2016

Esta aventura basada en hechos reales nos traslada hasta los Montes Urales para descubrir lo sucedido a un grupo de 9 estudiantes que perdió la vida en extrañas circunstancias. Sigue el estilo de otros "walking simulators", pero tiene un desarrollo completamente abierto y, además de buscar fragmentos de diarios que nos explican la historia o escuchar al narrador (el actor Sean Bean de "Juego de Tronos"), aquí sí que podemos morir a manos de unas extrañas criaturas, añadiendo un elemento de terror que le sienta de lujo a este tipo de aventuras. Nuestra labor, al margen de andar, es estudiar las rutas de estos seres para evitar que nos atrapen y nos devuelvan al punto de control previo.

ATISBOS DE ACCIÓN







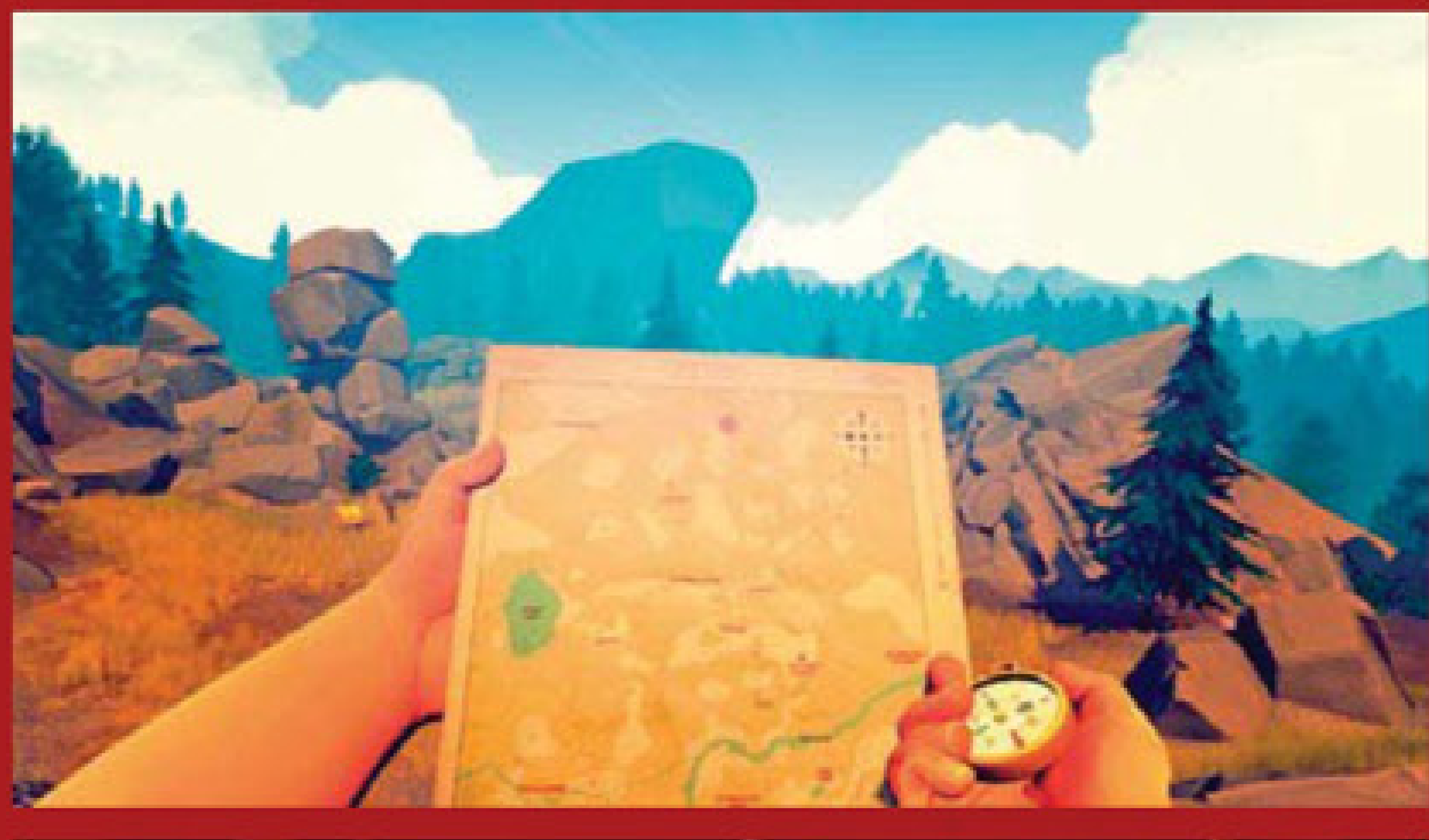
Esta tercera entrega es más contemplativa que las anteriores pero mantiene la esencia de la saga.

AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS

COMPAÑÍA Thechineseroom | **AÑO DE PUBLICACIÓN** 2016

Esta aventura de terror, que llegó a PS4 como parte del pack *Amnesia Collection*, es la entrega más contemplativa de la trilogía. El juego original, *Amnesia: The Dark Descent*, incluía muchos más elementos de survival horror y su secuela, *Amnesia: Justine*, se centraba más en los puzles. Sin embargo, *A Machine for Pigs*, aunque también incluye elementos de terror y consigue levantarnos de la silla con algún que otro susto, le da un mayor protagonismo a la exploración y la narrativa. Sí, hay algunos puzles por ahí sueltos, pero en general, las mecánicas del juego se simplificaron bastante, eliminando el inventario, añadiendo regeneración automática,... Este cambio de estilo es lógico ya que el juego lo desarrolló Thechineseroom, en lugar de Frictional Games, autores de las dos primeras entregas y de la saga *Penumbra*.







■ *Firewatch* se ha convertido por méritos propios en una de las mejores aventuras del año pasado.





■ El misterio que rodea al parque natural está ahí, pero el protagonismo es para la relación entre nuestro héroe y su supervisora, Delilah.



FIREWATCH

COMPAÑÍA Campo Santo | **AÑO DE PUBLICACIÓN** 2016

Convertirnos en guarda forestal de un parque de Wyoming es la original propuesta de la primera obra del estudio indie Campo Santo. Nuestra labor es controlar que no se produzcan incendios, pero la cosa se complica y el misterio salpica la aventura mientras exploramos los escenarios. Nuestro héroe puede escalar ciertas paredes e incluso hacer rapel, pero el protagonismo se lo lleva la relación por walkie-talkie entre el héroe y su supervisora, Delilah, que trabaja en otra de las torres de vigilancia del parque. La dirección de arte es soberbia, el parque natural nos regala estampas muy bellas y la trama tiene sorpresas, pero los diálogos son lo mejor del juego. Las conversaciones entre ambos personajes son creíbles, adultas, la mar de interesantes y el verdadero motivo por el que somos incapaces de soltar el mando hasta que hemos terminado la aventura. Tanto mola, que Campo Santo está preparando una adaptación al cine.

ATISBOS DE ACCIÓN





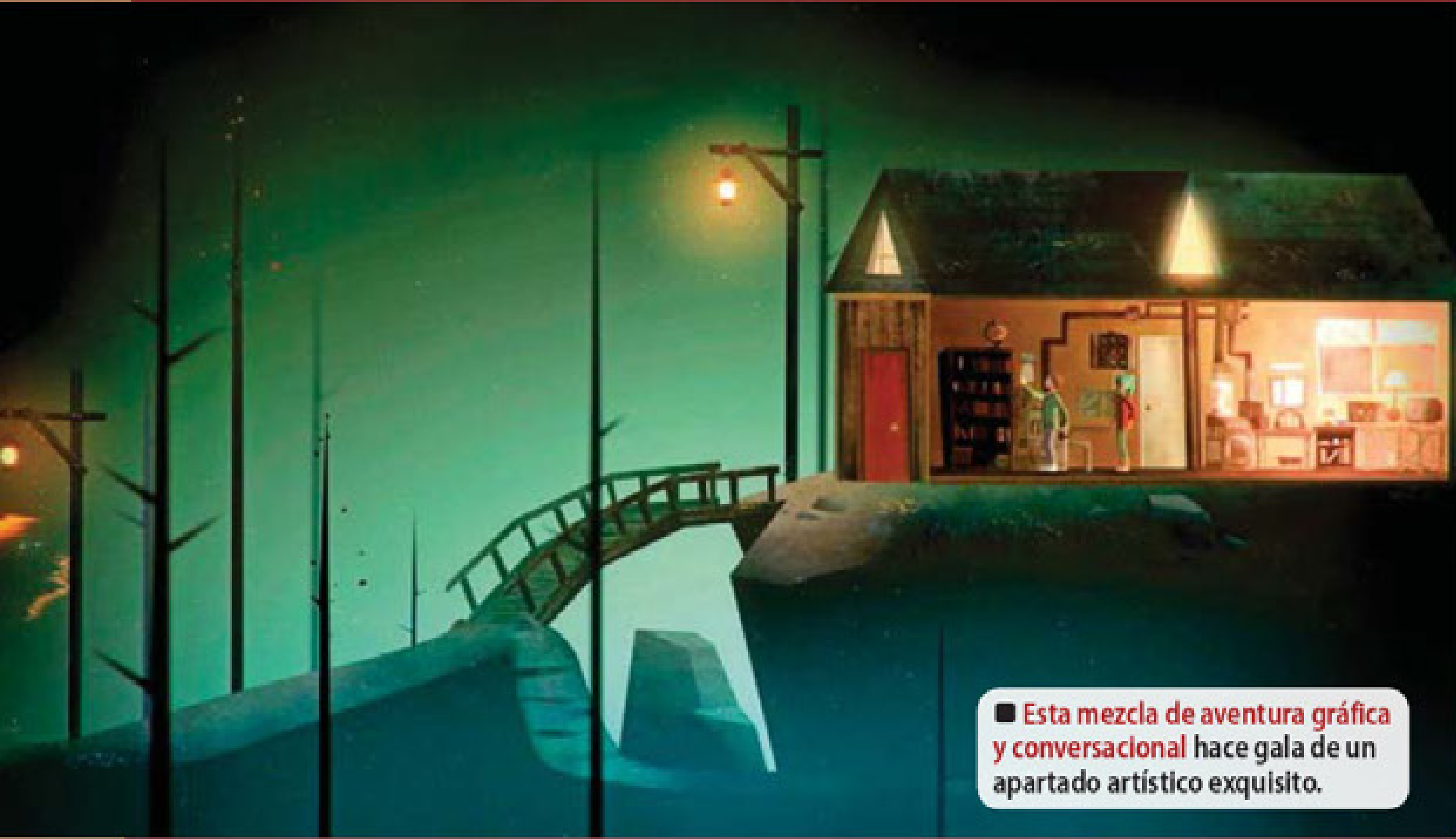
■ El realismo de la trama y las situaciones que vivimos es, sorprendentemente, de lo que más llama la atención del juego.

GONE HOME

COMPAÑÍA The Fullbright Company | **AÑO DE PUBLICACIÓN** 2016

Una de las primeras aventuras contemplativas que popularizó este estilo de videojuegos fue, sin duda, *Gone Home*. Aunque nos llegó a PS4 el pasado año, el juego se estrenó en PC en el 2013, removiendo los cimientos de la industria gracias a su ausencia de acción, su historia adulta, su apuesta por la narrativa y sus escasas mecánicas de juego, que nos limitaban a explorar los rincones de la casa familiar de la protagonista y a interactuar con los objetos cotidianos que en ella encontramos. El halo de misterio que rodeaba la desaparición de nuestros familiares (padres y hermana) a nuestra llegada al hogar era el principal reclamo, pero los motivos del entuerto resultaban ser menos fantasiosos de lo habitual en el género.

MERO OBSERVADOR



Esta mezcla de aventura gráfica y conversacional hace gala de un apartado artístico exquisito.

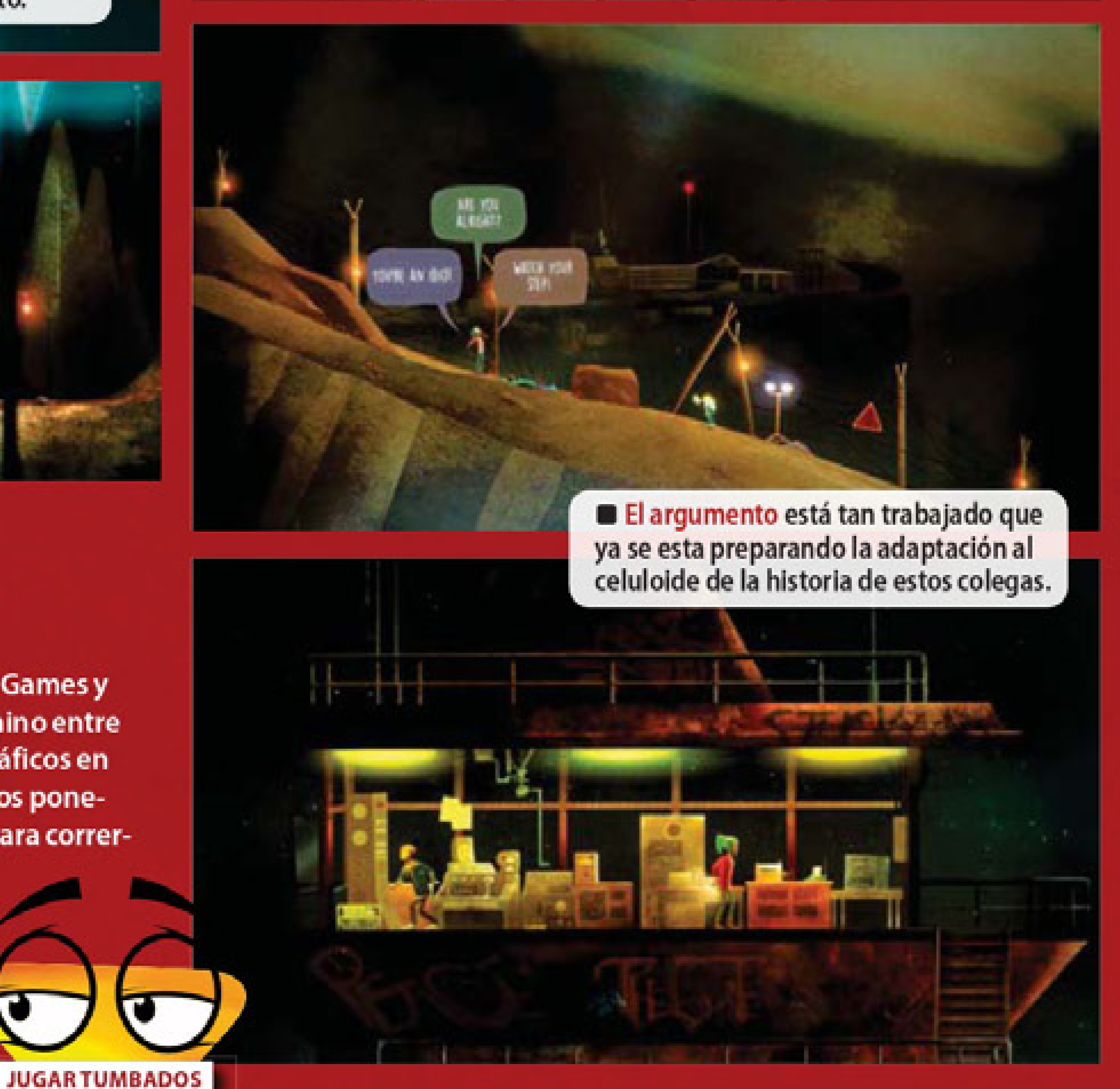












El argumento está tan trabajado que ya se esta preparando la adaptación al celuloide de la historia de estos colegas.

OXENFREE

COMPAÑÍA Night School Studio | **AÑO DE PUBLICACIÓN** 2016

Otro estudio indie formado de las cenizas de grandes desarrolladores, como Telltale Games y Disney Interactive Studios, son los responsables de este interesante título a medio camino entre la aventura gráfica y la conversacional, al estilo de *Firewatch*. El apartado visual, con gráficos en 2.5 D y estética ochentera, es precioso y la historia atrapa de principio a fin. Nosotros nos ponemos en la piel de Alex, una joven que viaja hasta una isla junto a un grupo de amigos, para correrse una juerga. Los problemas, incluyendo la temática paranormal, no tardan en presentarse y nuestros héroes se embarcan en una aventura llena de misterio. Las conversaciones son geniales, los personajes creíbles y realistas, tiene unos cuantos puzles facilones y varios finales distintos en función de las decisiones tomadas. El único inconveniente es que está en inglés y los diálogos son bastante fluidos, por lo que hay que dominar el idioma para disfrutarlo a tope.

JUGAR TUMBADOS

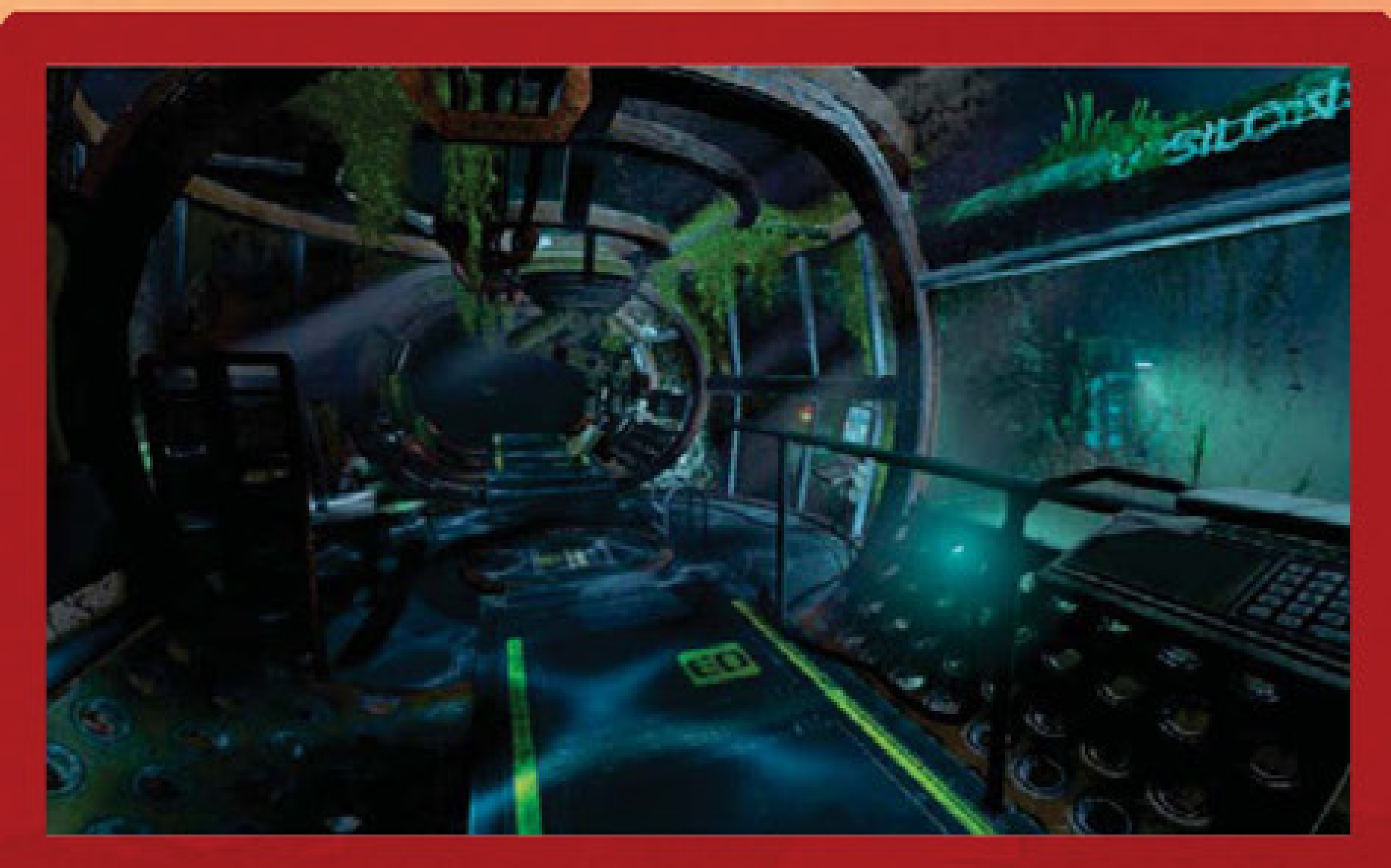


LAYERS OF FEAR

COMPAÑÍA Bloober Team | **AÑO DE PUBLICACIÓN** 2016

Los creadores de *Basement Crawl* nos deleitan con otra aventura terrorífica. Eso sí, esta vez es por el género en sí, no por la ínfima calidad del producto. Aquí nos ponemos en la piel de un pintor que trata de recuperar la inspiración para terminar su última obra. Para ello, que hay gente para todo, decide encerrarse en una mansión victoriana de lo más "creepy". Lo más novedoso es que la mansión cambia a cada paso y la puerta por la que entramos a una habitación puede dar a otra muy distinta si decidimos volver a cruzarla. Una historia que atrapa, sustos y algunos puzles ponen la guinda.

JUGAR TUMBADOS



SOMA

COMPAÑÍA Frictional Games | **AÑO DE PUBLICACIÓN** 2015

Esta aventura de terror, de los padres de *Amnesia* y *Penumbra*, nos traslada hasta una estación acuática en la que unas extrañas criaturas han dejado el panorama desértico. La aventura tiene un alto componente narrativo y de terror psicológico, aunque tampoco falta la sempiterna ración de puzles simplones ni el sigilo, que debemos usar para esquivar a las criaturas que deambulan por la estación. Técnicamente no es ninguna maravilla, con modelados básicos y texturas algo planas, aunque la banda sonora consigue meternos el miedo en el cuerpo y mantener la atmósfera de tensión tan necesaria.

ATISBOS DE ACCIÓN



THE VANISHING OF ETHAN CARTER

COMPAÑÍA The Astronauts | **AÑO** 2015

Encarnar a un detective con poderes sobrenaturales es el original planteamiento de esta aventura, en la que exploramos con libertad un enorme mapeado en busca del desaparecido Ethan Carter. Nuestro héroe recorre los escenarios buscando pistas para recrear lo sucedido gracias a sus poderes, y descubrir a los culpables de los numerosos hechos delictivos ocurridos en la zona. Los protagonistas, como mandan los cánones de las aventuras contemplativas, son la exploración y las caminatas.

MERO OBSERVADOR



La técnica de la fotogrametría ha permitido crear unos entornos tan realistas como los de estas pantallas.

ROBINSON: THE JOURNEY

COMPAÑÍA Crytek | **AÑO DE PUBLICACIÓN** 2016

Esta aventura de PlayStation VR nos ofrece la posibilidad de convertirnos en un náufrago galáctico que debe sobrevivir en un espeluznante planeta en el que los dinosaurios caminan a sus anchas. Nuestras labores consisten en escanear los entornos, escalar por montones de superficies (siguiendo las mecánicas del juego de escalada de Crytek para Oculus Rift, *The Climb*) o desplazarnos con tirolinas y lianas, pero lo más llamativo son los encuentros con dinosaurios, ya sean pacíficos o no, el sigilo y la resolución de algunos puzles.

ATISBOS DE ACCIÓN



Gráficamente tiene el notable acabado de las producciones de Crytek, aunque también tiene popping y texturas que tardan mucho en cargar.



Virginia nos habla de la amistad, la lealtad o la traición sin decir una palabra, algo realmente excepcional.

VIRGINIA

COMPAÑÍA Variable State | **AÑO** 2016

Series como "Twin Peaks" o "Expediente X" nos vienen a la cabeza para definir esta aventura de misterio. Nosotros encarnamos a una detective que debe investigar una desaparición. Sorprendentemente, *Virginia* no tiene diálogos y los personajes se lo dicen todo con miradas y gestos. Milagrosamente, la cosa funciona incluso con los toques surrealistas y oníricos que inundan el juego como si estuviésemos en una película de David Lynch. Todo esto con un apartado gráfico simple, pero bello en lo artístico, una banda sonora genial y un sinfín de giros y sorpresas en una trama que engancha de principio a fin. Otro ejemplo de que una ausencia de mecánicas clásicas no siempre es algo malo.

MERO OBSERVADOR



Desde nuestro laboratorio accedemos a los recuerdos de las distintas personas con problemas mentales que debemos sanar.



Los puzles a los que nos debemos enfrentar no son precisamente sencillos. Nos toca pensar lo suyo.

ETHER ONE

COMPAÑÍA White Paper Games | **AÑO DE PUBLICACIÓN** 2015

Introducirnos en la mente de una persona con demencia es, cuando menos, un punto de partida realmente original. La exploración, como es habitual en este tipo de aventuras contemplativas, es uno de los protagonistas del desarrollo. No hay personajes secundarios con los que hablar, el ritmo es lento y la mayor parte del tiempo lo pasamos buscando pistas, notas y objetos con los que interactuar y que aporten nuevos detalles a la trama. El otro protagonista son los numerosos y elaborados puzles, que nos obligan a estrujarnos la sesera de forma más que notable. Para resolverlos habrá que estar muy atento a los escenarios y los objetos disponibles.

MERO OBSERVADOR

✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Nuevos juegos de Star Wars

Buenas amigos. Soy una gran fan de Star Wars y me muero de ganas por saber nuevos detalles de los juegos que EA está preparando sobre mi saga galáctica favorita. ¿Sabéis cuando sabremos algo? ¿En el E3? Muchas gracias.

@Rosana Alonso

En el E3 seguro, pero es posible que nos enseñen cosas un poco antes. Concretamente el mes que viene, en un evento llamado Star Wars Celebration que se celebrará en Orlando entre el 13 y el 16 de abril. En el momento de escribir estas líneas, EA no lo ha confirmado ni desmentido. Pero los organizadores del evento lo han publicado en su página web, así que permaneceremos muy atentos a los posibles anuncios.

■ En el Star Wars Celebration se espera que se desvelen detalles de los nuevos juegos, aunque EA no lo ha confirmado.

¿Aloy matará a los Helghast?

Buenas playmaníacos. Ahora que Guerrilla está triunfando con *Horizon: Zero Dawn*, ¿significa eso que abandonará la saga *Killzone* para siempre? ¿Y habrá más entrega de *Horizon* en el futuro?

@Iván González Cogolludo

Pues tuvimos ocasión de transmitir tus preguntas a Jochem Willemsen, director de cinemáticas y de doblaje de *Horizon*, durante la presentación oficial del juego en Madrid. Su respuesta fue clara: ahora mismo están centrados en *Horizon* y no tienen intención de volver sobre la saga *Killzone*... al menos de momento. Ya veremos en el futuro. En cuanto a que si habrá más entregas de *Horizon*, Willemsen nos dijo que ahora mismo están centrados en *Zero Dawn*, pero que este rico universo daría para más juegos... Nuestra apuesta es que sí los habrá. De hecho, desde Sony ya equiparan a Aloy con personajes icónicos de la historia reciente de la marca PlayStation como Kratos, Nathan Drake o los Sackboys. Y durante la presentación, varias veces utilizaron la palabra "franquicia" así que... blanco y en botella.



■ *3on3 FreeStyle* es un juego de basket "free to play" claramente orientado al multijugador y con tono arcade.

Otros juegos de baloncesto

Hola amigos de Playmanía. ¿Hay alternativas a *NBA 2K*? Busco algo más "arcade" y menos exigente. Algo tipo *NBA Jam*.

@Pedro Sánchez

En el Store tienes *NBA Jam: Onfire Edition*... pero para PS3. En PS4 acaba de salir un curioso "free to play" llamado *3on3 FreeStyle* y que, como podrás deducir por su título, nos animará a bajar al parque a echar unas canastas con los colegas... literalmente. Porque en estos rápidos partidos callejeros 3 vs. 3 la idea es jugar siempre con y contra personas, ya sea en casa u online. Es entretenido, seguro que te gusta.

Zombis en formato físico

¿Saldrá *The Walking Dead: A New Frontier* en formato físico incluyendo todo los capítulos en el disco? Muchas gracias

@Tony Peláez

The Walking Dead: A New Frontier ya está disponible en formato físico, pero en el disco que viene en la caja del juego sólo se encuentran los dos primeros capítulos. Eso sí, incluye un código con el pase de temporada para que te descargues los tres capítulos que faltan cuanto estén disponibles. El tercer episodio, *Above the Law*, llega este mes de marzo. Pero no saldrá una edición con los 5 capítulos en el disco.

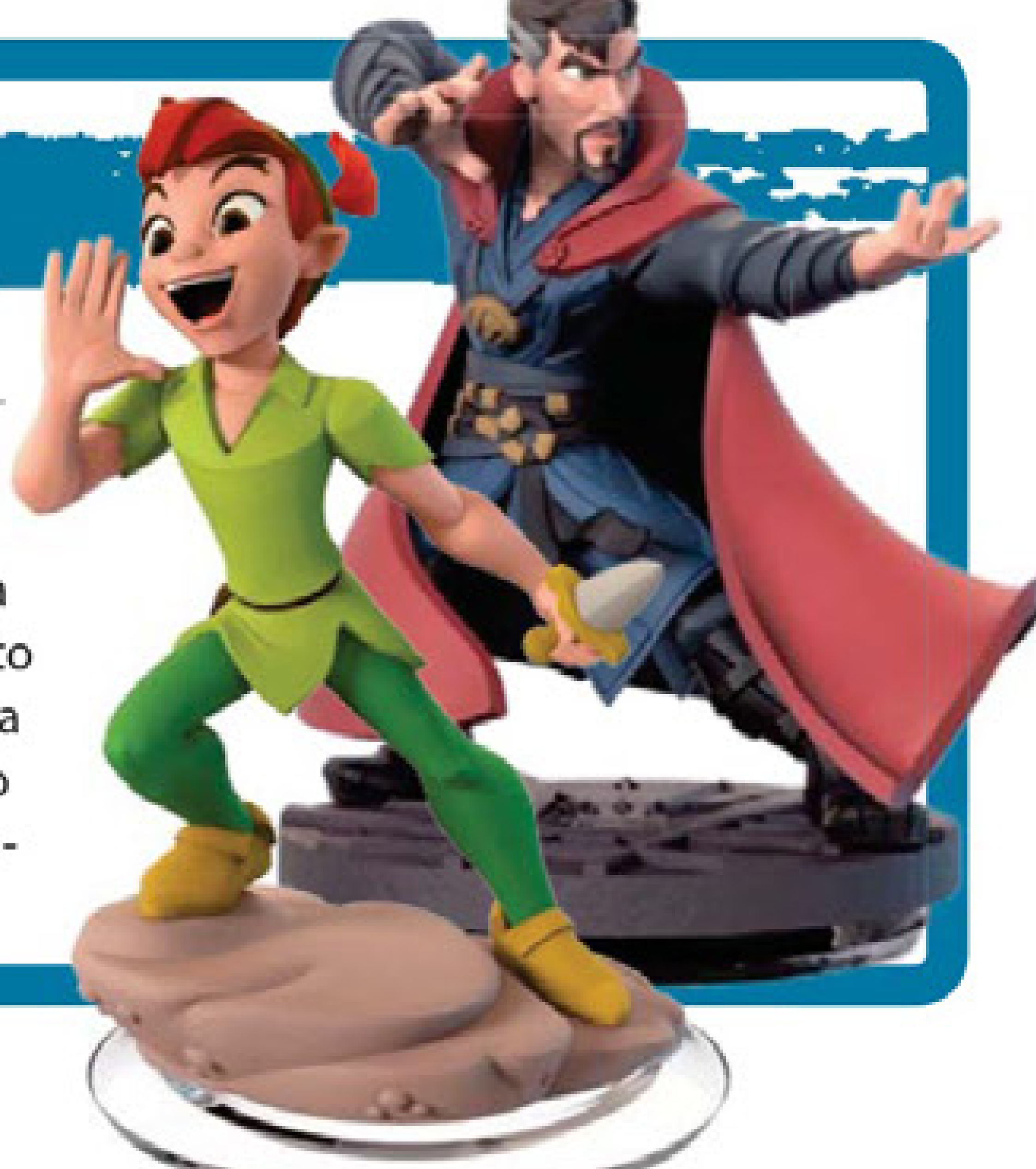


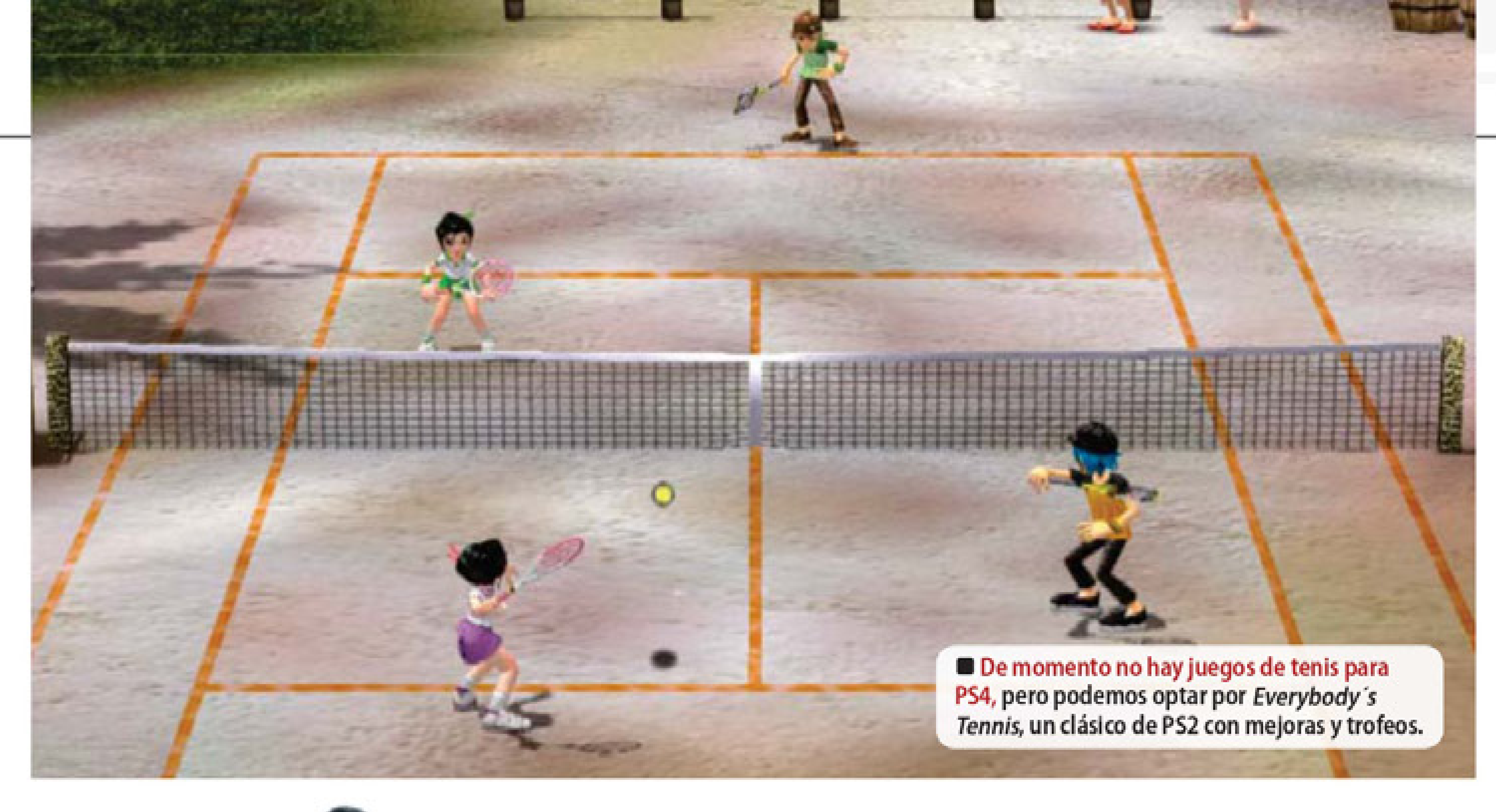
¿Por qué cancelaron *Disney Infinity*?

Buenas. He leído que en marzo se cierran los servidores de *Disney Infinity*. Es una pena. Me gustaría saber porqué Disney decidió prescindir de este juego. ¿Acaso vendió mal? Gracias.

@Dani Martín

Al contrario. En 2016 *Disney Infinity* vendió más que *Skylanders* y *LEGO Dimensions* (seguramente por la popularidad de Star Wars). Se trata simplemente de un cambio en el modelo de negocio. "Tras una cuidadosa evaluación, hemos modificado nuestro acercamiento a los juegos de consola y cambiaremos a un modelo exclusivamente de licencias". Esto no es nuevo, Disney siempre ha funcionado así y ya desde los años treinta licenciaba productos con la imagen de Mickey Mouse. Sus responsables añaden que "la falta de crecimiento en el mercado de los "toys to life", junto a sus elevados costes de desarrollo, han contribuido a convertirlo en un negocio arriesgado". Curioso punto de vista, porque nos consta que en Warner están contentísimos con *LEGO Dimensions*...





De momento no hay juegos de tenis para PS4, pero podemos optar por *Everybody´s Tennis*, un clásico de PS2 con mejoras y trofeos.



» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Habrá edición GOTY de *The Division*?

@Antonio de las Heras
Pues está la edición Gold, que aparte del juego incluye el pase de temporada que da acceso a todo. Pero edición GOTY, con todo el contenido incluido en el disco, no creemos que la saquen ya a estas alturas de la película.

¿Repondrán las velas de *Resident Evil 7*?

@Juan Manuel Campos González
Pues nos extrañaría mucho. Ten en cuenta es que un tipo de "merchandising" muy especial. Pero todavía puedes comprarla en webs como www.merchoid.com

¿Lo nuevo de Bioware será otro *Dragon Age*?

@Beatriz Hernández
Pues aunque parece que es "lo que toca" tras *Mass Effect Andromeda*, según un directivo de EA será "un juego de acción y aventuras alejado del enfoque rolero de *Dragon Age* y que estará ambientado en un universo de ciencia-ficción". Así pues, sorpresa y ganas de verlo.

¿Llegará *The Banner Saga 3* a PS4/Vita?

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez
Pues aunque la campaña en Kickstarter ha sido un éxito, lo cierto es que a día de hoy sólo está asegurado en PC... y para diciembre de 2018. Si llega a PS4 sería en 2019 y queda mucho para eso. Y dónde estará Vita en 2019...

Dándole a la raqueta en PS4

Hola amigos. ¿Cuándo habrá un buen juego de tenis para PS4? ¿Hay alguno ya? Gracias.

@Yuyu Izquierdo Ponce

Pues esta pregunta nos la hacéis mucho y siempre os decimos lo mismo: de momento no. Ni 2K, ni EA, ni SEGA, las tres compañías que alumbran las mejores franquicias de tenis actuales (*Top Spin, Grand Slam Tennis* y *Virtua Tennis*, respectivamente) han anunciado nada en este sentido. A ver si en este E3... Mientras puedes disfrutar de los partidos en plan minijuego que ofrece *GTA V* u optar por *Everybody's Tennis* en el Store, que es un clásico de PS2 adaptado a PS4 con trofeos y mejoras.

El canon de los Anillos

Ahora que han anunciado *Tierra Media: Sombras de Guerra*, hay una cosa que quería preguntaros: ¿este juego, al igual que el anterior, son canónicos?

@Rodrigo

Sombras de Guerra continúa la historia de *Sombras de Mordor* y estará ambientada entre los sucesos narrados en "El Hobbit" y los de "El Señor de los Anillos". Lucharemos contra malos ya conocidos como Sauron, un Balrog o los Nâzgul, pero, según sus creadores, "utilizaremos un nuevo Anillo de Poder". Además, han prometido que en esta secuela "todos los entornos y personajes están influenciados por las decisiones y acciones del jugador". Y la historia es una historia completamente original, con el regreso de Talion y Celebrimbor, que ahora deberán cruzar las líneas enemigas para formar un ejército y volver a todo Mordor contra Sauron. Así que... diríamos que no, no es canónico, aunque molará mucho igualmente.

¿Merece la pena *KH 2.8*?

Quería pediros un consejo: ¿merece la pena realmente pillar el *Kingdom Hearts 2.8*?

@Inés López

Pues... depende de lo fan de *Kingdom Hearts* que seas. Para nosotros, la clave está en si te jugaste en su día *Kingdom Hearts: Dream Drop Distance* en Nintendo 3DS. Si no lo jugaste, sí merece la pena porque es el juego más "importante" de este compendio. Si lo jugaste, ya depende de lo friki que seas, porque aunque *A Fragmentary Passage* es un capítulo inédito (protagonizado por Aqua) dura sólo un par de horas. Y la tercera "pata" de *KH 2.8*, "KHX: Back Cover", no es un juego sino un largometraje de 80 minutos. Si te consideras muy fan de la saga, creemos que deberías tenerlo, pero... la decisión final es tuya.



Kingdom Hearts 2.8 es un juego para los muy fans de la saga, y un perfecto aperitivo mientras esperamos *KHIII*.



¿Qué te parece *Horizon: Zero Dawn*? ¿Es lo mejor de PS4?

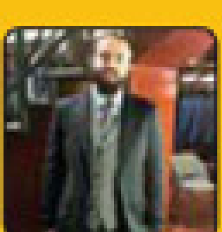


Candidato a GOTY



Emmanuel Vázquez
"Es un juegazo: un mapeado enorme, gráficos de infarto, el carisma de la protagonista, los asombrosos enemigos y las distintas maneras de derribarlos. Es muy inmersivo. Un firme candidato a GOTY sin ninguna duda."

No es el mejor de PS4



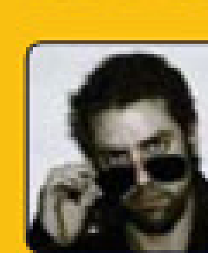
Fran Übermensch
"Ni del género, para nada. Es un buen juego, la historia te mantiene entretenido y los personajes tienen gancho, pero tiene cosas que dejan que desear, como el sistema de habilidades (calcado al del *Far Cry Primal*), misiones secundarias poco atractivas y coleccionables que sólo sirven para ganar trofeos. Claro que es un buen juego, pero nada de mejor juego de PS4".

Un juegazo



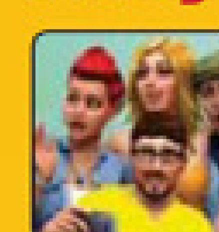
Juandi Criado Luque
"Mezcla elementos de juegos como *The Witcher 3, Rise of The Tomb Raider, Assassin's Creed* y *Far Cry*, pero tiene identidad propia gracias a su fantástica ambientación, trama y protagonista".

Me ha enamorado



Nikko Leza
"Me encanta y ¡cómo engancha! No puedo dejar de jugar. Lo adoro. Desde el remake de *Tomb Raider* no he visto nada a la altura, a parte de *Uncharted*, claro".

Aloy es un icono



Alertretdez
"Sinceramente es lo que me esperaba, un JUEGAZO. Es hermoso e increíble. El mundo es enorme y está vivo, todo parece natural. Y tiene un toque feminista que me encanta. Aloy es un icono, con una historia sobrecogedora."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué opinas de los juegos indie? ¿Te gusta jugarlos?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Por qué *Resident Evil 7* no sale para PS3?

@Carlos Mozo

Pues porque sería un "port" bastante recortado que desluciría mucho el conjunto. Además, *RE7* es uno de los abanderados de la realidad virtual de Sony. Sinceramente, no creemos que les compense el esfuerzo. Lo que tienes que hacer es pasarte a PS4.

¿Habrá zombis en *Battlefield 1*?

@Yoli Campoamor

En el DLC llamado *They Shall Not Pass* (que estará disponible este mes de marzo) hay un mapa llamado Fort de Vaux y había rumores de que en él podrían estar esperándonos muertos vivientes. Sin embargo, no es así. Tampoco nos hubiera extrañado, teniendo en cuenta que es muy habitual en distintas entregas de su rival, *Call of Duty*.

¿Qué pasa con la versión para Vita de *Ys Origin*?

@Beatriz Hernández

Pues que se ha retrasado hasta el 30 de mayo. Lo bueno es que es "cross buy" y "cross save", con lo que si te lo has pillado ya para PS4, lo podrás descargar sin coste adicional para PS Vita y continuar tu andanzas en este divertido juego de rol de acción donde tú quieras.

¿Cuánto ha costado *Horizon: Zero Dawn*?

@Lola Dueñas

Según un diario holandés, Guerrilla invirtió 45 millones de euros en su desarrollo (a los que habría que añadir los gastos de marketing). Para que os hagáis una idea, *The Witcher 3* costó 30 millones (y gastaron una cifra similar en marketing).

¿No habéis pensado en sacar revista "on-line"?

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

Tú nos quieres matar, ¿no? ¡Bastante tenemos con hacer la revista! Bromas aparte, alguna vez ha estado sobre la mesa en el pasado, pero hoy por hoy no lo vemos viable. De todas formas ya sabes que toda la redacción de Playmanía escribe en www.hobbyconsolas.com así que puedes leernos allí.

System Shock y sus creadores

Hola, una duda: el guión del *System Shock* original del que se va a hacer el remake, ¿fue escrita por Ken Levine al igual que el segundo (porque el segundo también, ¿verdad?)?

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

El primer *System Shock* fue producido por Warren Spector y su director fue Doug Church. El genio de Ken Levine aparecería en la segunda entrega, que sí escribió y diseñó. Eso sí, pese a que sí contarán con algunos pesos pesados de la época, Levine en principio no va a participar ni en el "remake" ni en *System Shock 3*. Esto último lo confirmó él mismo, a la vez que reconocía el inmenso cariño que siente por *System Shock 2*, que "definió" su carrera (no en vano los *BioShock* beben mucho de *System Shock*).

Nuevos ninjas de LEGO

Hola buenas. Quería saber si habrá pack de *LEGO Dimensions* basado en "LEGO NinjaGO: La película". Muchas gracias.

@Dani Martin

Pues aunque Warner no lo ha confirmado oficialmente, nosotros lo vemos muy factible. Recientemente han lanzado un Story Pack y un Fun Pack basados en la LEGO Película de Batman. Y además, ya hay varios Fun Packs y Level Pack dedicados a LEGO NinjaGO, con lo que tendría bastante sentido lanzar un pack de niveles centrados en la película. Eso sí, no sabemos si será un Story Pack (sería lo más lógico), ni si vendrá acompañado de otros packs "pequeños". Habrá que esperar a que se acerque el estreno de la peli (prevista para septiembre) para saber más detalles al respecto.



Esta imagen está tomada de la demo técnica del nuevo *Borderlands*. Aún no sabemos su título, pero esperamos que sea uno de los anuncios gordos de cara al cada vez más cercano E3.



La peli de LEGO NinjaGO llega en septiembre. ¿Vendrá con packs de *LEGO Dimensions*?

¿Qué se sabe de *Borderlands 3*?

Buenas amigos de Playmanía. Me he terminado *Borderlands: Una Colección Muy Guapa* y quería saber qué se sabe de *Borderlands 3*. Ya está anunciado, ¿no?

@Pablo Méndez

Sí. Ya desde hace un par de años el propio Randy Pitchford, líder de Gearbox, reconoce abiertamente que están trabajando en ello, aunque todavía no haya habido anuncio oficial por parte de 2K Games. Sabemos que su guionista será Mikey Neumann (que ya escribió la historia del primero) y Scott Kester su director artístico (ya lo fue en *Borderlands 2*), con lo que nos podemos esperar un tono y una estética en la línea de la serie. Eso sí, no sabemos si lo llamarán "Borderlands 3", ni desde luego su fecha de salida. Suponemos que será uno de los grandes anuncios del E3.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Share Play "regulero"

A raíz de vuestro reportaje sobre Share Play, lo he intentado probar con algunos amigos y resulta que ellos no se pueden conectar a mis partidas, pero yo sí me puedo conectar a las suyas, siendo mis velocidades de carga y descarga superiores. ¿Sabéis si hay algún puerto específico que deba estar abierto en el router? En todos los casos teníamos configurada la conexión como NAT 2.

@ Ricardo Tomé

Pues es raro. Lo de que tu velocidad de carga y descarga sea superior a la de tus amigos no es muy relevante mientras que tengan el mínimo exigido. Así que sí, prueba a abrir los puertos de tu router porque el problema lo tienes tú. Lamentablemente, no sabemos qué puerto es. A nosotros nos funciona bien.

Apagado automático

Hola, quería saber cómo se puede configurar la PS4 para que se apague automáticamente cuando acaben las descargas, al igual que se podía hacer en PS3.

@ Fernando Orive Vergara

Pues esta función como tal no existe en PS4. Eso sí, puedes dejar la consola en Modo Reposo (gasta mucha menos energía que encendida) y así no se interrumpe la descarga. Para ello, activa esta opción en Ajustes > [Ajustes de ahorro de energía] > [Establecer funciones disponibles en modo de reposo]. Pero cuando acaben las descargas, la consola seguirá en Modo Reposo (con un consumo mínimo) y no se apagará del todo. Otra opción es apagarla y retomar la descarga en la siguiente sesión, en segundo plano, mientras juegas a otra cosa.

Problema con *Sniper Elite 4*

¡Buenas! Mi problema con *Sniper Elite 4* es que después de jugar más de 16 horas y ser nivel 50, de repente me encuentro con todos los personajes, armas y misiones bloqueados, pero sí que aparece mi nivel 50. No entiendo lo que ha pasado, de repente se me volvió a poner para que volviera a hacer la configuración inicial y al volver a hacerlo, tengo todo bloqueado.

@ Francisco Galindo

Cuando leas esto, ya debería estar disponible el parche 1.03 que, según sus responsables, soluciona este raro "bug" y otros problemas. Según Rebellion, tras instalar el parche "el juego intentará cargar el perfil incompleto y volver a emitir el mayor progreso posible". Eso sí, parece que las armas siguen bloqueadas y tendrías que volver a comprarlas...

CONTROL PARENTAL: RESTRINGE ALGUNAS FUNCIONES

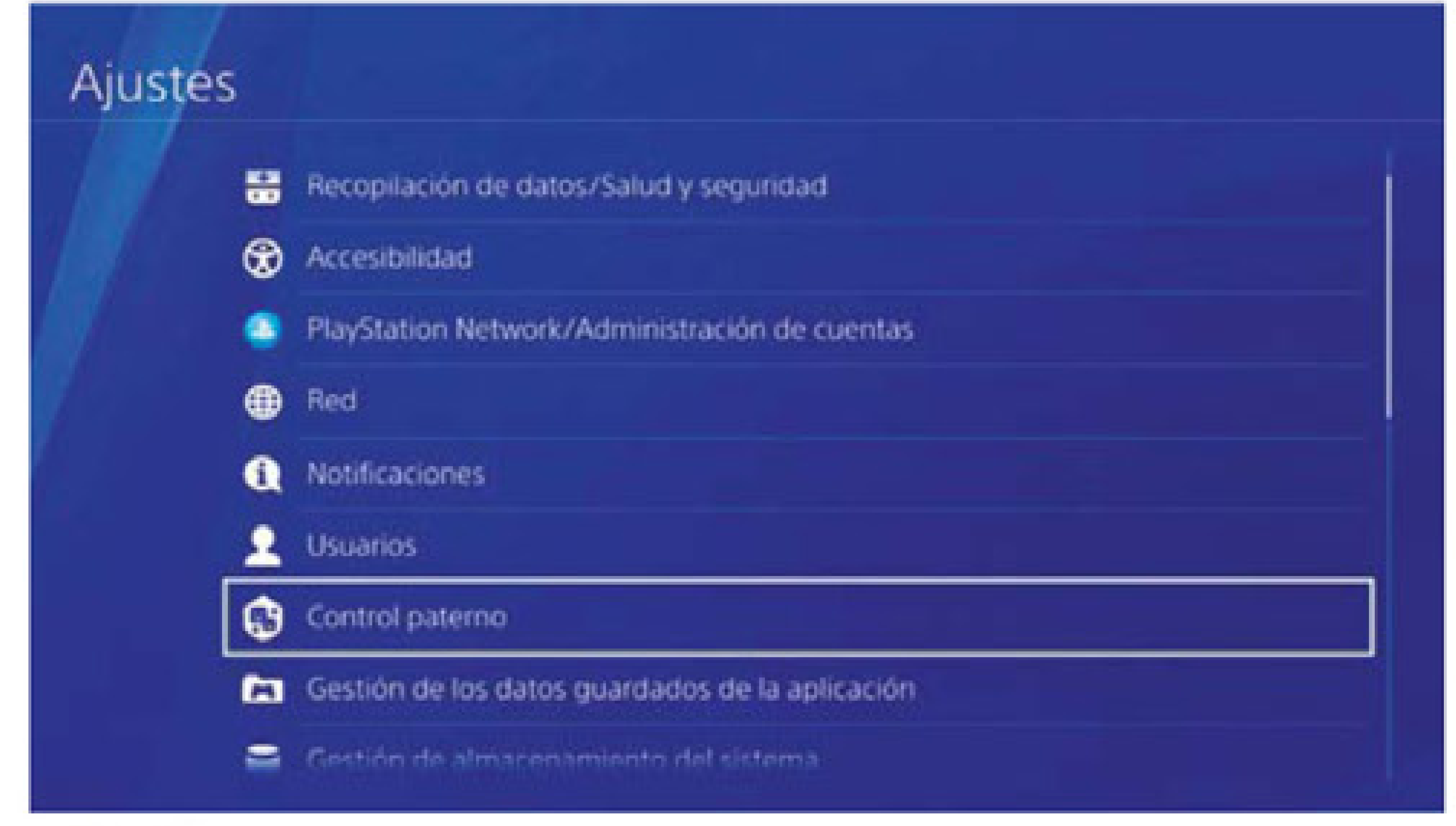
Protege a los más pequeños



La cantidad y variedad de entretenimiento que nuestras PS4 pueden ofrecer (juegos, películas, acceso a internet...) puede suponer un problema si la consola va a ser usada por menores. Afortunadamente todo este contenido viene clasificado y podremos establecer diferentes límites para que los más pequeños de la casa no accedan a elementos inadecuados.

1. RESTRICCIÓN DE CONTENIDO

Si PS4 va a ser usada sólo por jugadores menores de edad, es recomendable restringir el acceso a cierto contenido y a algunas funciones.



1 Ajustes. Desde el menú principal ve a "Ajustes/Control parental". Introduce la clave, que por defecto es 0000, y accederás al menú de restricción de contenido. Esta clave se te requerirá en diversas ocasiones durante los procesos de configuración del control parental.



2 Cambia la clave. Ve a "Ajustes/Control parental/Cambiar clave" e introduce una nueva clave de 4 dígitos numéricos. Confírmala para evitar errores. Esto evitará que se pueda cambiar el control de contenido por alguien que desconozca dicha clave.





3 Juegos apropiados. La consola evitará que se juegue a juegos con una recomendación de edad superior a la del usuario. Para aplicarlo, ve a "Ajustes/Control parental/Restringir el uso de las funciones de PS4/Juegos" y selecciona el nivel de restricción en función de la edad. Los juegos que superen esa edad aparecerán con un candado en el menú principal y no podrán reproducirse. Ojo, si un adulto quiere jugar, tendrá que desactivar el Control Parental desde Ajustes.

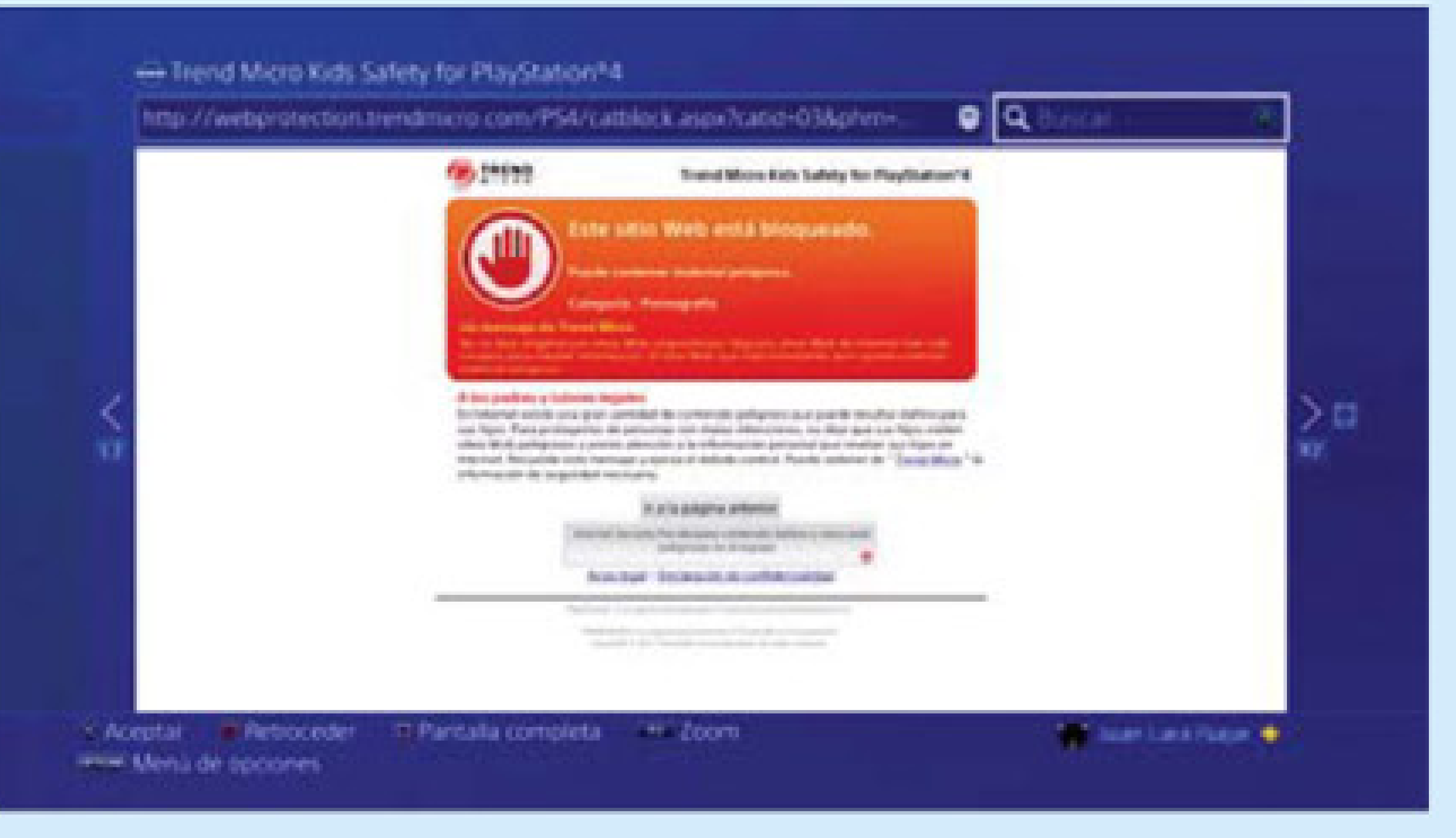


En 2 minutos...

FILTRO INTERNET

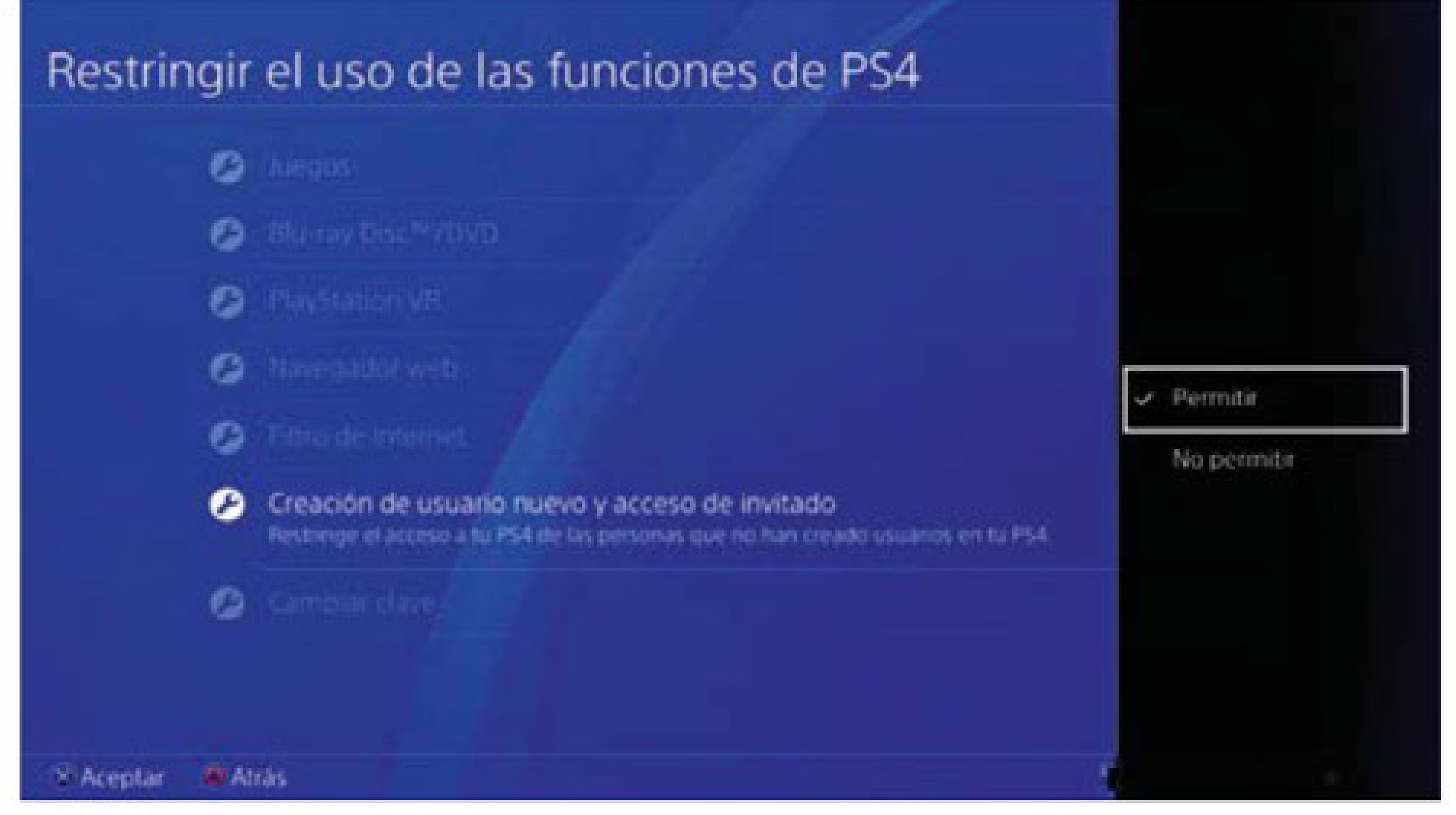
Para evitar que los menores se topen con lo que no deben navegando por internet desde al consola, hay dos opciones. Inhabilitar el uso del navegador totalmente, yendo a "Ajustes/control parental/restringir el uso de las funciones de PS4/Navegador web" y marcando "no permitir". O usar una opción menos radical pero más cara gracias a un programa llamado Trend Micro Web Security que se vende en PS Store y que requiere de un pago mensual. Una vez adquirido (hay una demo de un mes) se activa desde "Ajustes/Control parental/Restringir el uso de las funciones de PS4/Filtro de Internet/Ajustes". Esta aplicación permite navegar con tranquilidad, pero restringe el acceso a las webs de contenido inapropiado automáticamente, si marcas "Activar" en "Trend Micro Web Security" y en "Trend Micro Kids Safety".



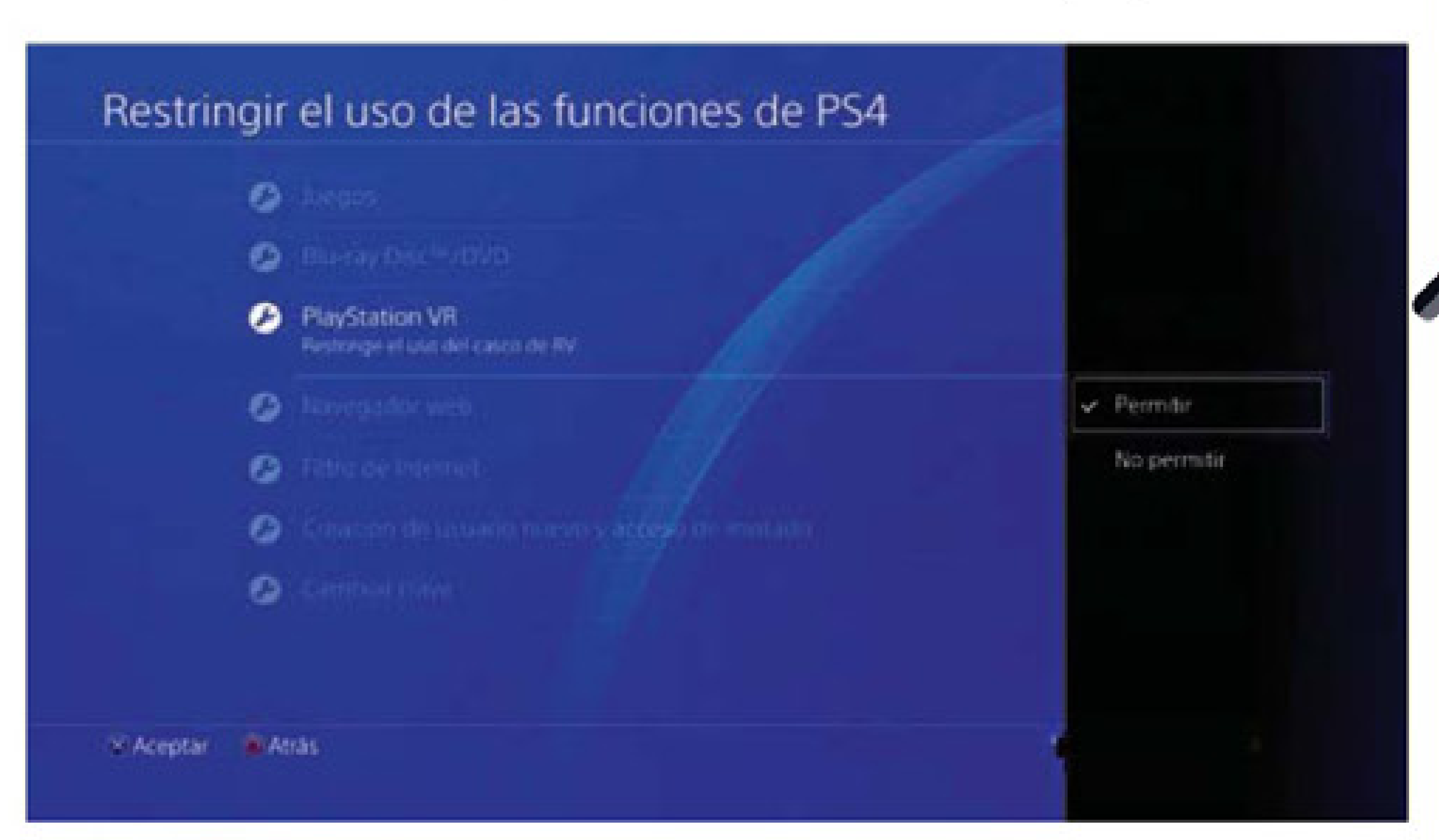




4 Películas. También puedes marcar la edad máxima para las películas en formato DVD y Blu-ray que la consola es capaz de reproducir. Ve a "Ajustes/Control parental/Restringir el uso de las funciones de PS4/Blu-ray disc/DVD" y selecciona, en ambos formatos, la edad del usuario del menú desplegable.



5 Acceso remoto. Ve a "Ajustes/Control parental/Restringir el uso de las funciones de PS4/Creación de usuario nuevo y acceso de invitado". Si seleccionas "no permitir" evitarás que otros jugadores accedan al usuario principal mediante, por ejemplo, shareplay. También evitarás que un titular de una subcuenta (detalles más adelante) creen usuarios nuevos con menor nivel de restricción.

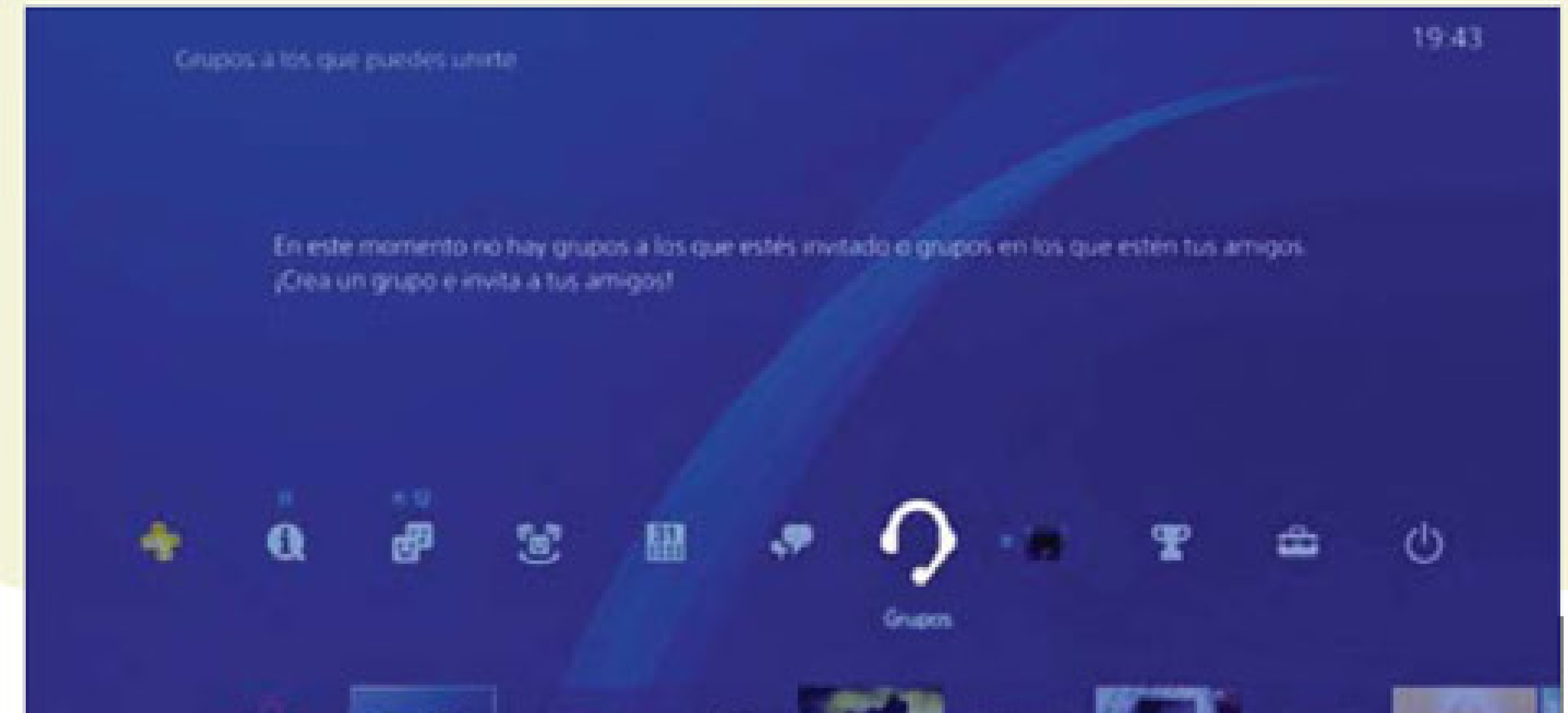


6 PSVR. Aunque no evitará que los menores trasteen con PlayStation VR, al menos podrás inhabilitar su uso en la consola marcando "no permitir" en "Ajustes/Control parental/Restringir el uso de las funciones de PS4/Playstation VR". Como sabéis, no es recomendable el uso de PS VR en menores de 12 años.

Ojo con....

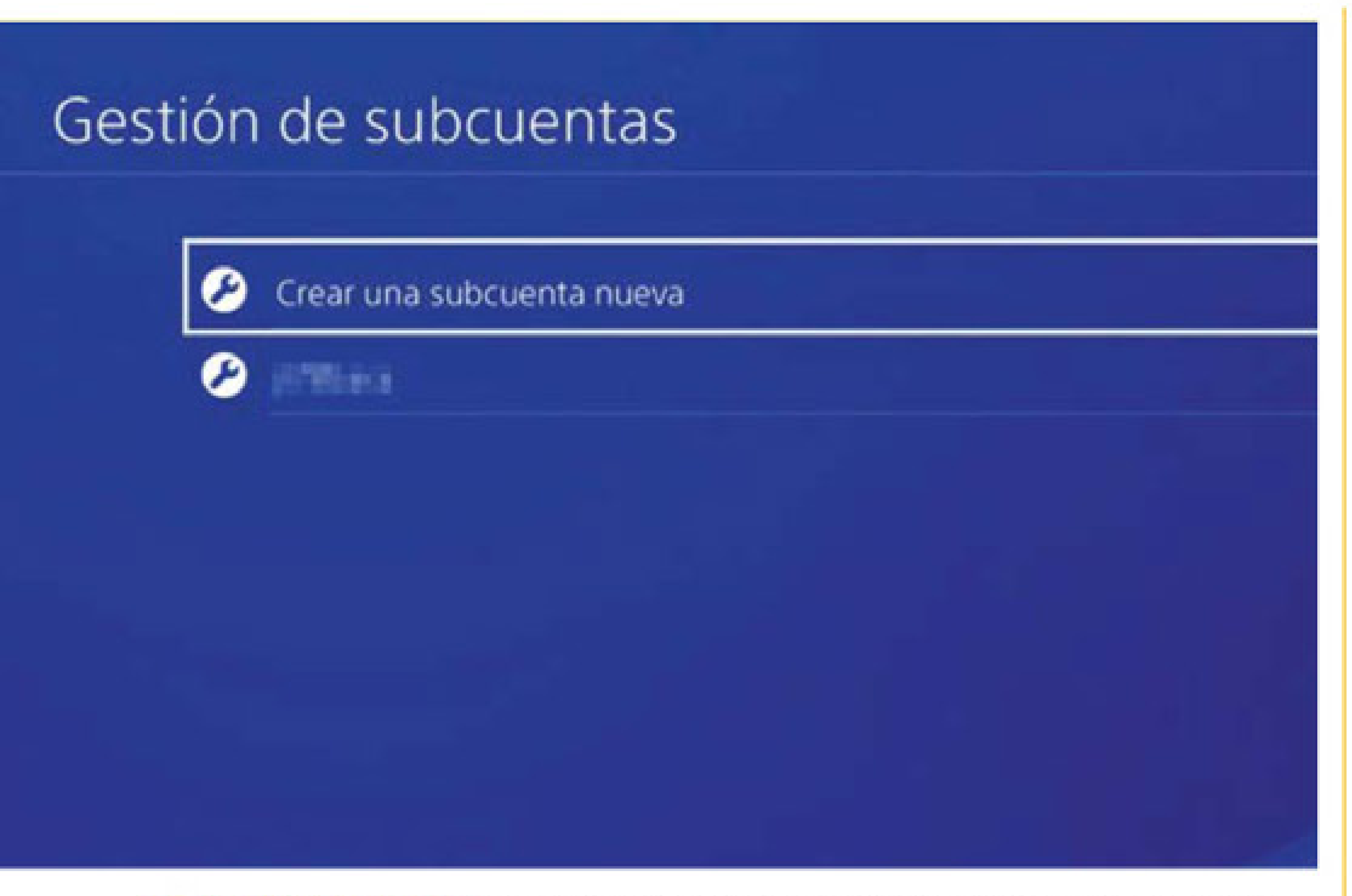
OPCIONES SOCIALES

Las opciones de Control Parental vistas hasta ahora no permiten restringir el acceso de los usuarios de PS4 menores de edad a las opciones sociales de la consola, como el uso de chats de texto y voz (Grupos) o el intercambio de videos, imágenes y textos con otros usuarios. Tenlo siempre en cuenta, sobre todo con los más pequeños de la casa.



2. SUBCUENTAS

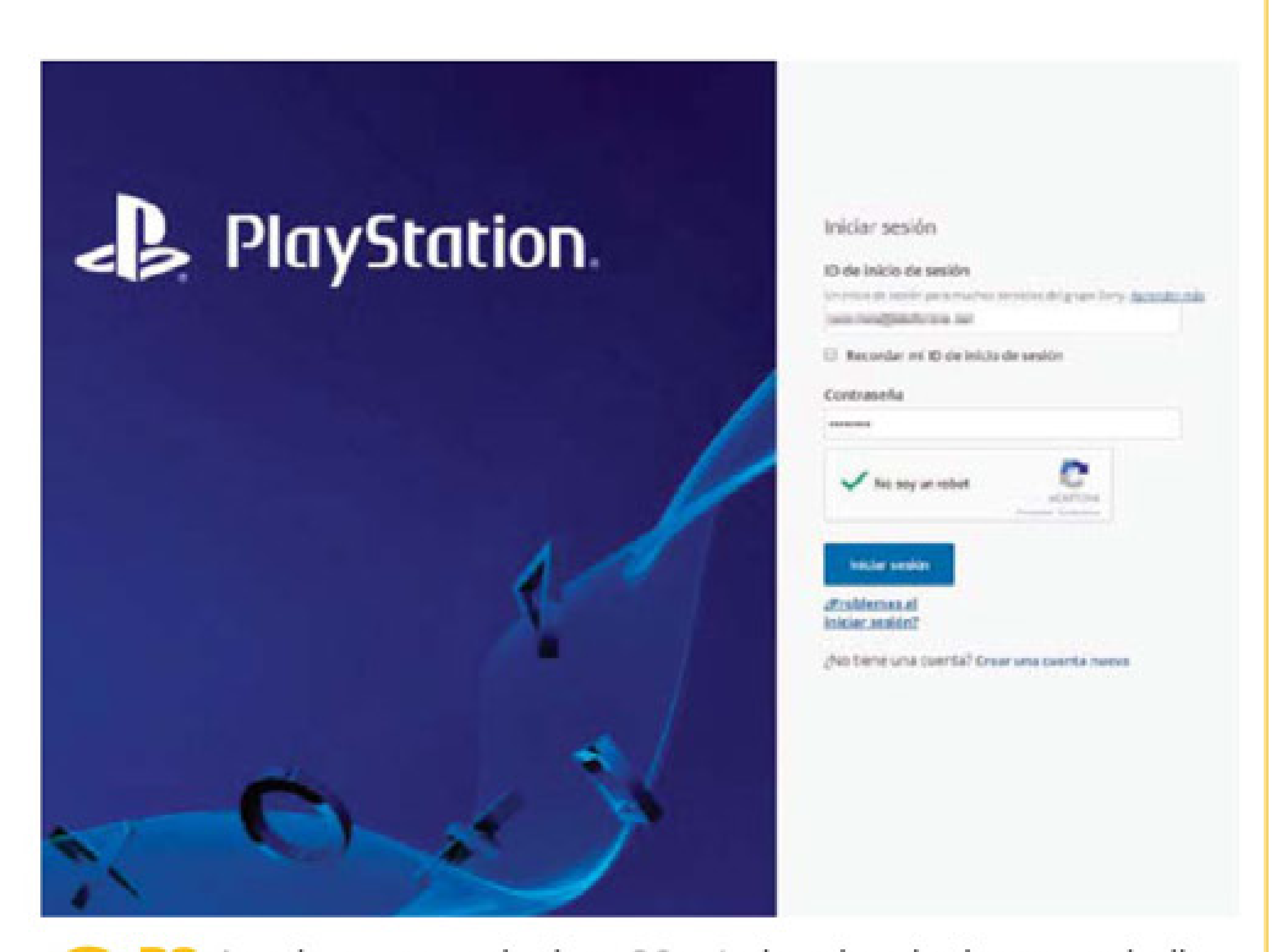
Si la consola va a ser usada por un mayor de edad y un menor, es más práctico crear una subcuenta para el menos. Así, además, se podrá restringir el acceso a las opciones sociales (chat, Grupos...).



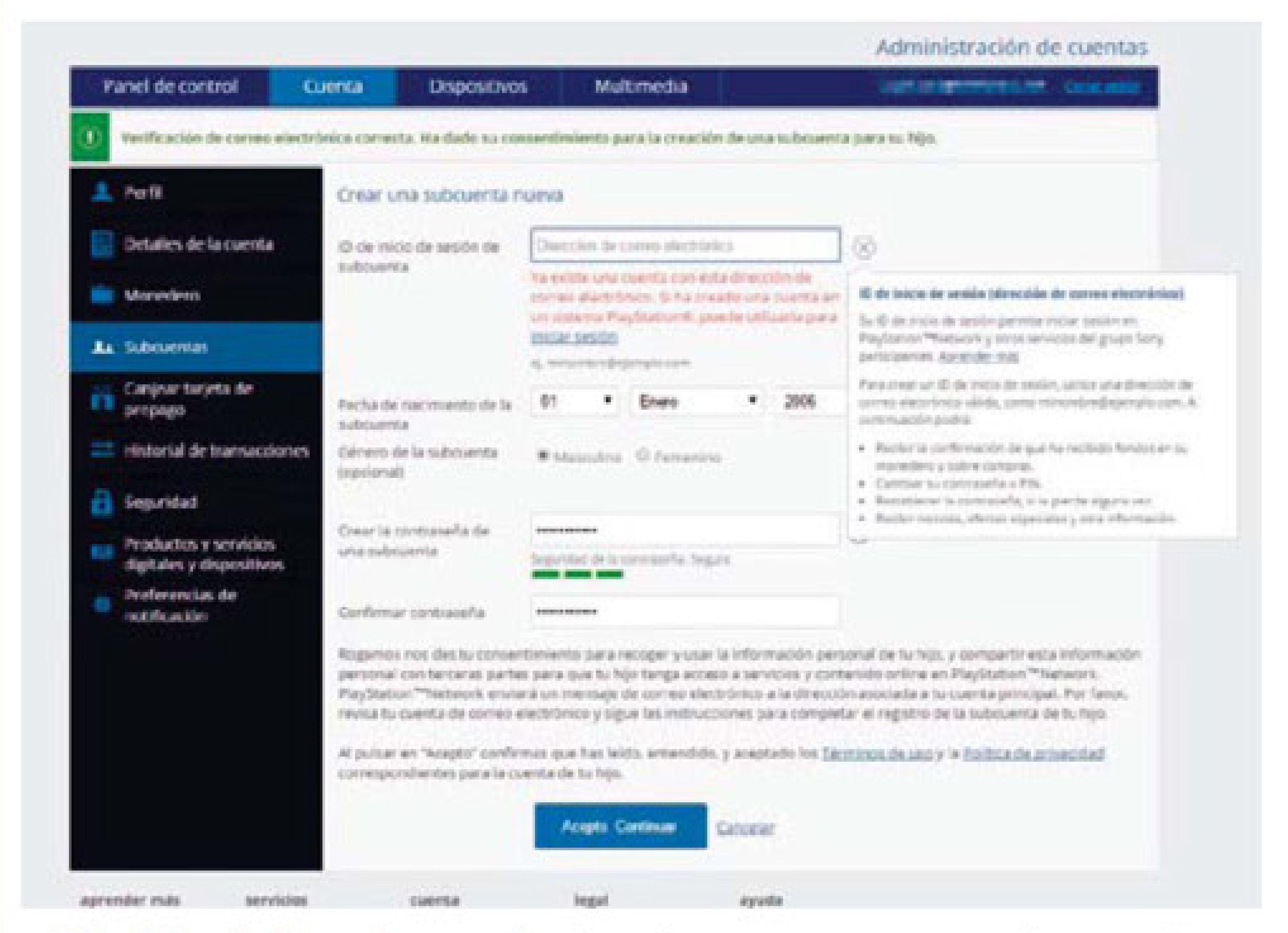
1 Primer paso. Ve a "Ajustes/Control parental/Gestión de subcuentas". Usa los datos de tu propia cuenta de PSN y pincha en "Crear una subcuenta" y lee la información que se te da.



2 Creación usuario. en la siguiente pantalla selecciona "Crear usuario" e introduce el idioma y la fecha de nacimiento del nuevo usuario. Al pulsar en "Siguiente" se te mandará un email a la dirección de acceso de la cuenta principal (la tuya, la que usas en tu cuenta de PSN habitualmente).



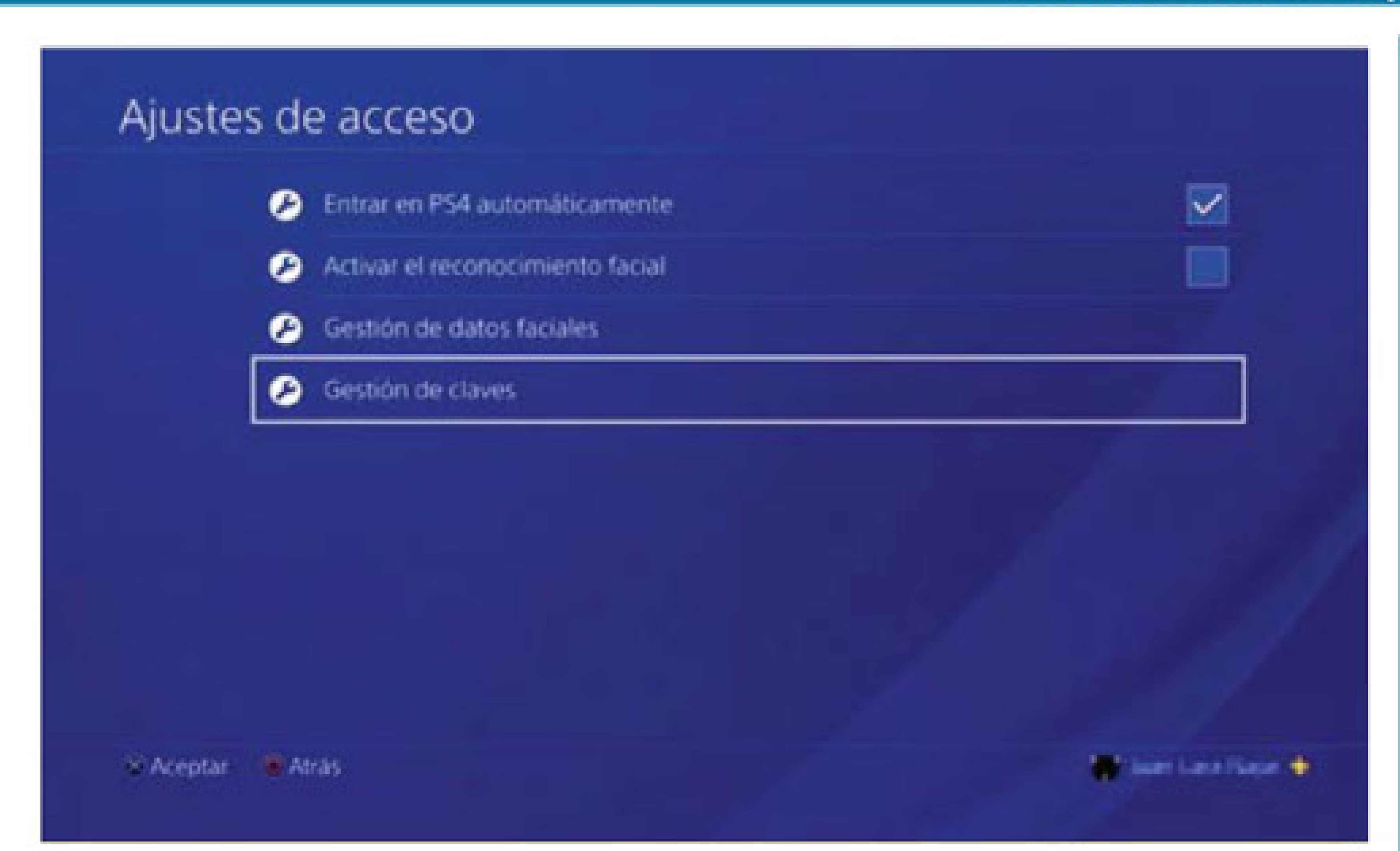
3 PC. Accede a tu correo desde un PC y pincha sobre el enlace que te ha llegado por email. Este te llevará a una web de PSN en la que debes introducir tus datos de acceso a tu cuenta principal de PSN.



4 Alta de la subcuenta. Introduce una nueva cuenta de correo electrónico para la subcuenta que estás creando y una contraseña, además de la edad del nuevo usuario.

3. PROTEGER TU CLAVE

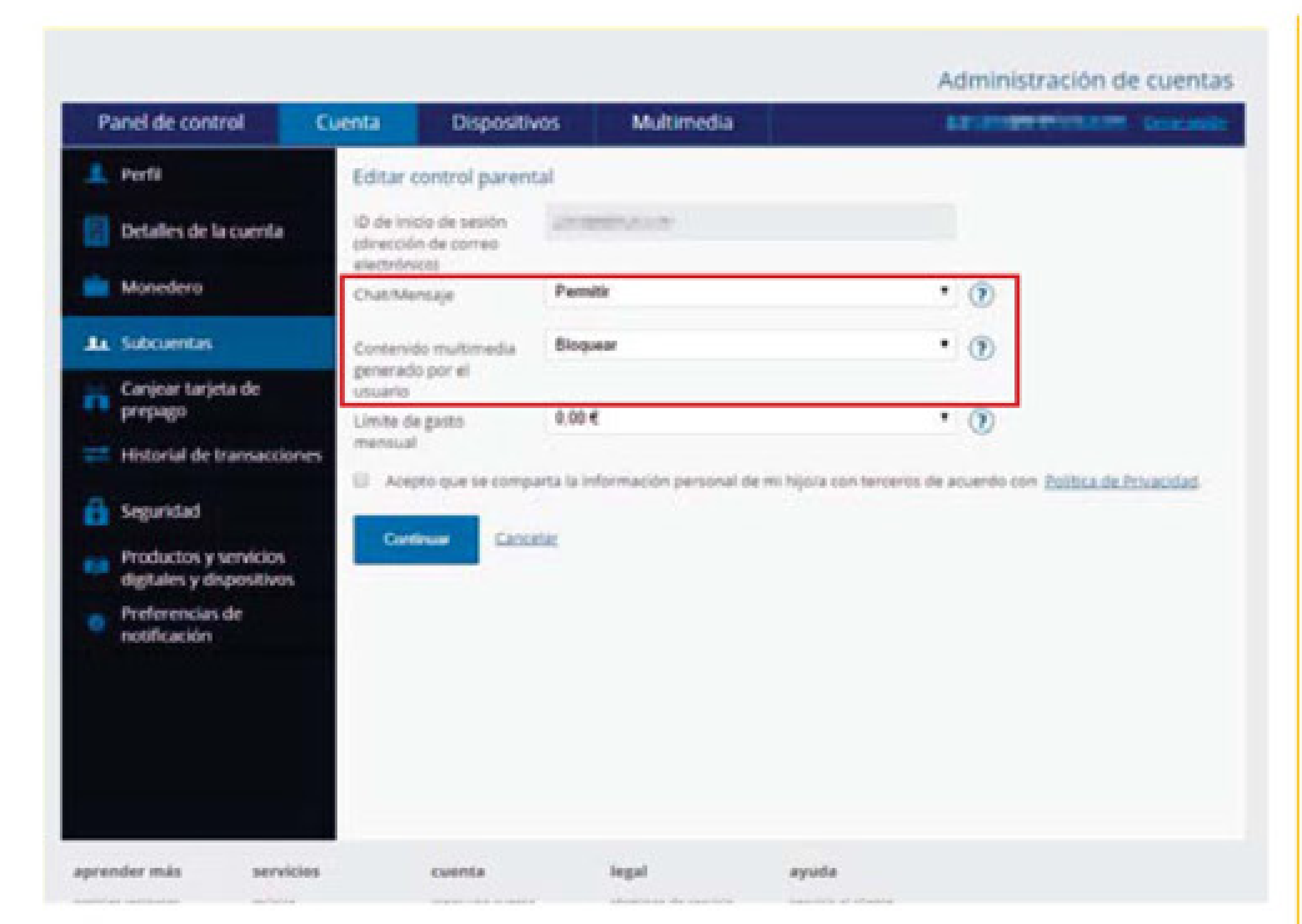
De nada sirve todo lo que has hecho antes para proteger a los menores si estos son capaces de acceder a tu usuario principal. Sigue estas indicaciones para asegurarte de que no lo hacen.



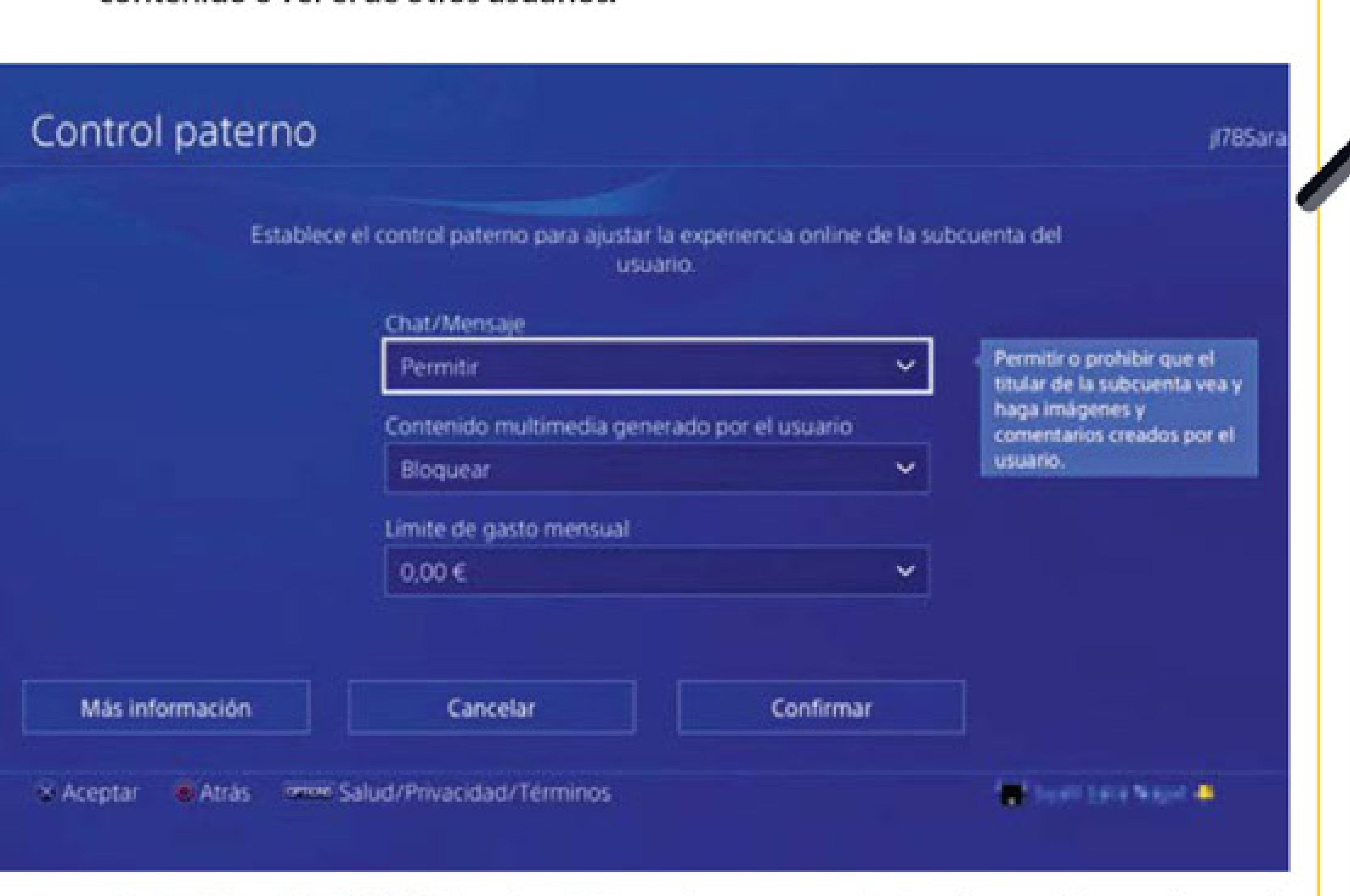
1 Clave para tu usuario. Evita el acceso a tu usuario principal (el que está asociado a tu cuenta principal de PSN) haciendo que la consola pida una clave para cargarlo. Ve a "Ajustes/Perfiles/Gestión de claves".



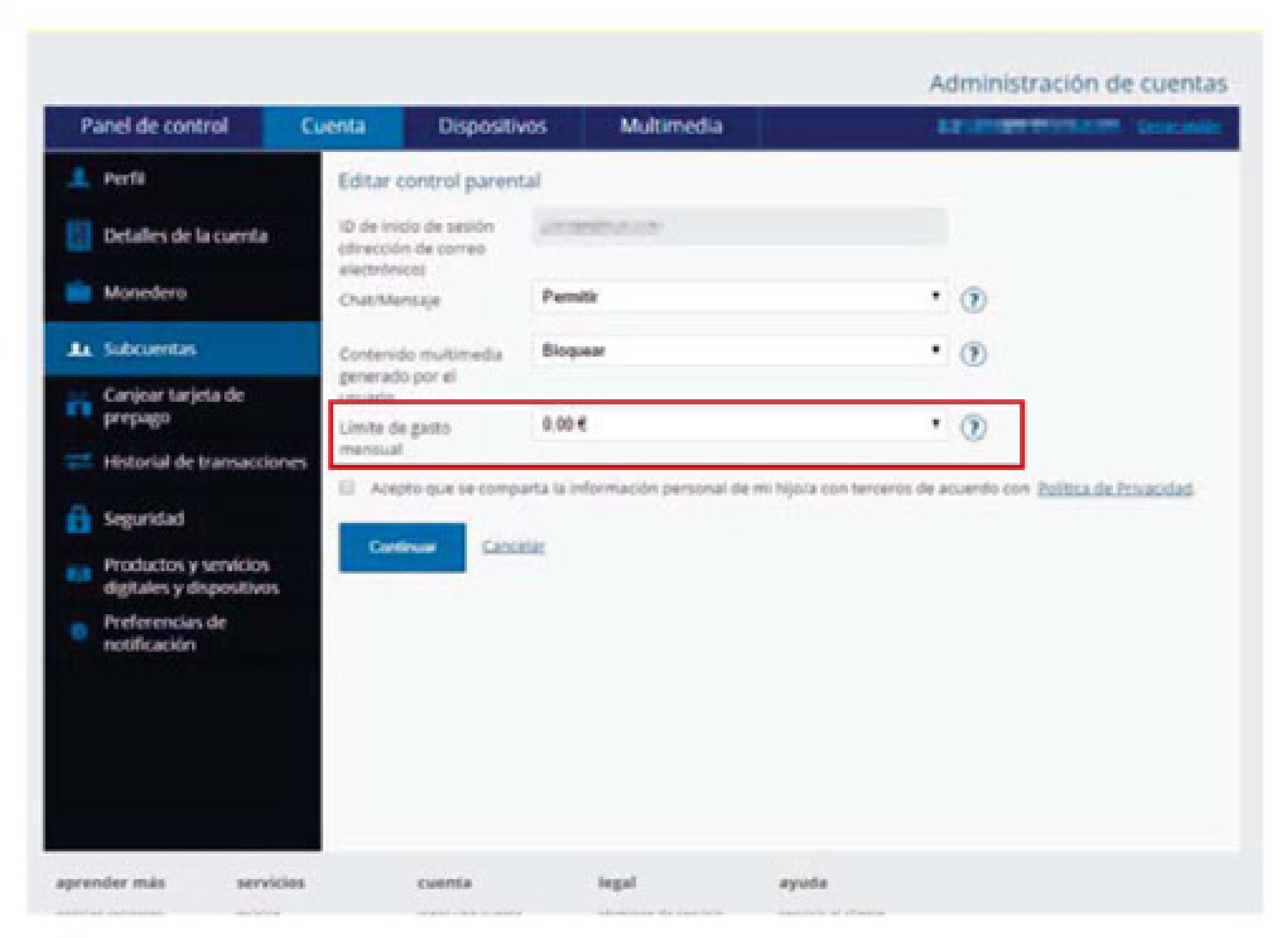
2 Elige bien. En la siguiente pantalla elige una clave de 4 cifras numéricas que sólo recuerdes tú. Evita las sencillas (0000, 1234, fechas nacimiento), ya que serán las primeras que intentarán probar los usuarios no autorizados.



5 Control social. En la siguiente pantalla podrás seleccionar si quieres que el usuario tenga acceso a opciones sociales. "Chat/Mensaje" habilita o no la capacidad de que el usuario se conecte a chats de voz y reciba/envíe mensajes. "Contenido multimedia" evita, si se deshabilita, que el usuario pueda publicar contenido o ver el de otros usuarios.



7 Desde PS4. Accede a PS4 con la cuenta principal y ve a "Ajustes/control parental/Gestión de subcuentas". Desde aquí podrás en todo momento cambiar los parámetros anteriores sin necesidad de usar un PC.



6 Compras. Desde esta última pantalla también puedes limitar el importe que el usuario de la nueva subcuenta puede gastar al mes, pero siempre que haya dinero en el "Monedero". Por supuesto, el Monedero sólo puede ser cargado por el usuario de la cuenta principal.

Ojo con....

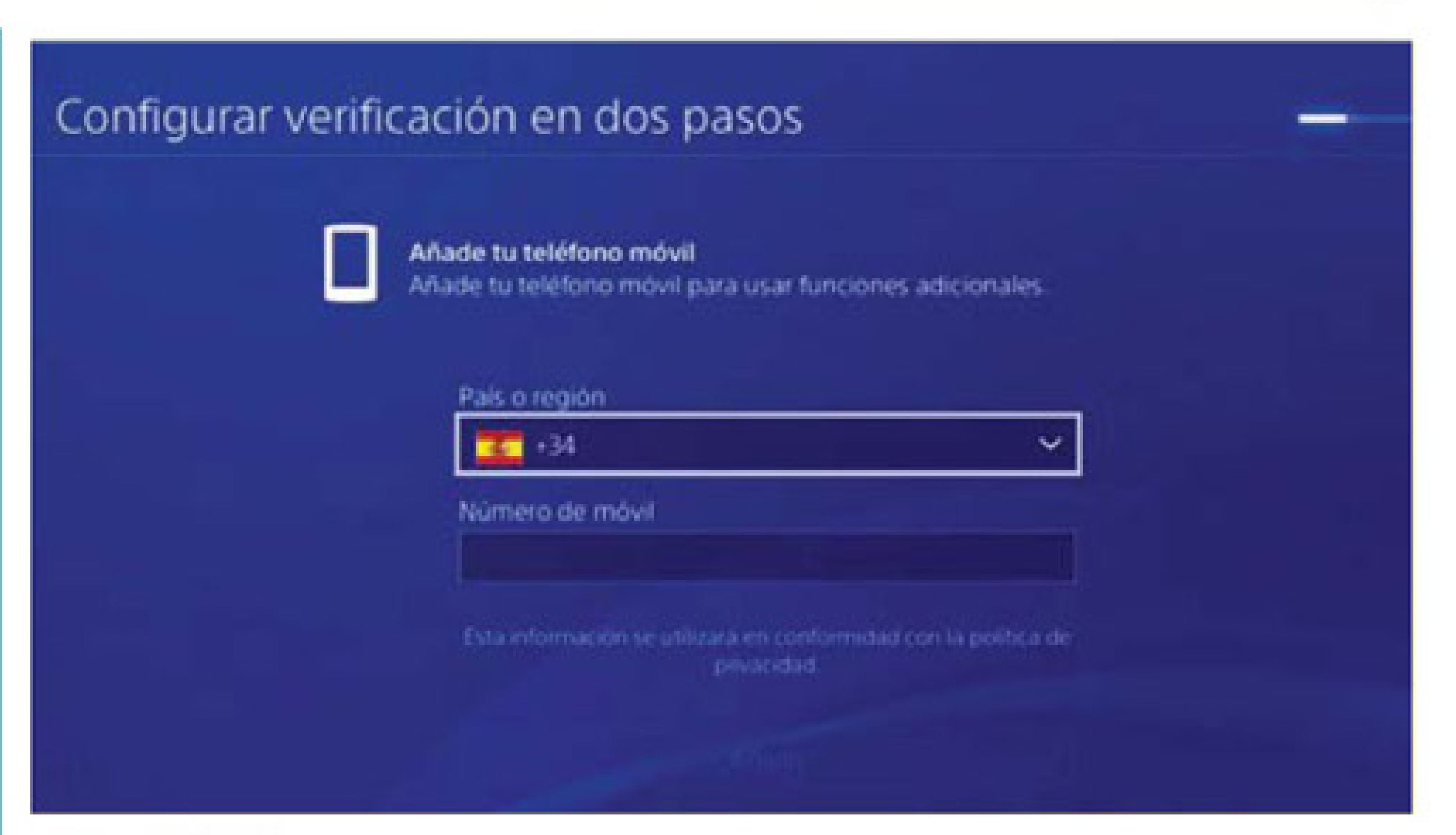
RESTRICCIÓN DE CONTENIDO

La subcuenta que acabas de crear deber ser más tarde perfilada desde PS4 para restringir el acceso a contenido inapropiado. El método es idéntico al descrito en el anterior tutorial de Restricción de Contenido. Desde allí podrás limitar el tipo de juego, película y acceso a internet del usuario de esta nueva subcuenta.





3 Cuenta PSN. Una buena forma de saber si alguien accede a tu cuenta principal (en caso de que averigüen la clave) es activar la seguridad de dos pasos. Ve a "Ajustes/Playstation Network/Administración cuentas/Información de cuenta/Seguridad/Verificación en dos pasos". Selecciona "activar"



4 Teléfono. Selecciona "Configurar ahora" e introduce tu número de teléfono móvil. Como prueba se te enviará un código por SMS que deberás introducir a continuación. Se te mandará un código de este tipo cada vez que alguien inicie sesión con tu cuenta.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus emails a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 28 DE FEBRERO. DATOS CEDIDOS POR GAME




For Honor y sus caballeros entran fuertes.

1. Grand Theft Auto V (↑)
2. For Honor (N)
3. FIFA 17 (↓)
4. Resident Evil 7 Biohazard (=)
5. NiOh (N)
6. Rocket League Ed.Col. (↑)
7. Mafia III (↓)
8. Rainbow Six Siege (↑)
9. The Division (↑)
10. Sniper Elite 4 (N)


Sniper Elite 4 apunta alto.



ACCIÓN

AOT: WINGS OF FREEDOM — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Una recreación muy digna de uno de los mejores manganime del momento. Divertido, gratificante y espectacular.
NOTA 80

BATTLEZONE PS VR — DISCO
» REBELLION » 39,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un futurista juego de acción para PS VR que disfrutarás si no te marea y juegas con tres amigos en cooperativo.
NOTA 73

BERSERK AND THE BAND OF THE HAWK — DISCO ¡Nuevo!
» KOEI TECMO » 59,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Acción desenfrenada y gore de la mano de Guts y sus amigos, un juego directo que dejará satisfechos a sus fans.
NOTA 80

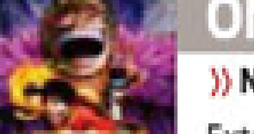
DRAGON QUEST HEROES — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un divertidísimo juego de acción con toques roleros que explota con maestría la magia de la saga *Dragon Quest*.
NOTA 89

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 44,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B".
NOTA 78

FOR HONOR — DISCO ¡Nuevo!
» UBISOFT » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18
Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido.
NOTA 77

GRAVITY RUSH 2 — DISCO
» SONY » 59,99€ » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar.
NOTA 91

HOTLINE MIAMI 2 — DISCO
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un sobrebio y adictivo juego de acción, de estética pixelada.
NOTA 86



LET IT DIE
» GRASSHOPPER » GRATIS » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una propuesta extravagante y divertida, que juega con el favor de ser gratis de inicio para atraparnos en sus redes.
NOTA 80

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3 — DISCO
» NAMCO BANDAI » 29,99 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*.
NOTA 86



RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego.
NOTA 92

RIGS MECHANIZED COMBAT LEAGUE — DISCO
» SONY » 59,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
En este deporte futurista pilotamos enormes mechas. Rápido y divertido, es uno de los mejores juegos de PS VR.
NOTA 79

SNIPER ELITE 4 — DISCO ¡Nuevo!
» BADLAND » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16
Ser un francotirador divierte, pero la apuesta por niveles abiertos le resta elementos estratégicos y lo hace menos único.
NOTA 78

THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar.
NOTA 91

TRANSFORMERS: DEVASTATION — DISCO
» CASTELLANO » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego que encantará a fans de Transformers y la acción por igual. Y esconde más de lo que parece.
NOTA 80

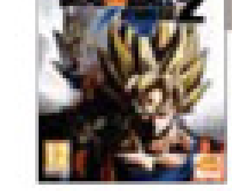


UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le siente muy bien. Dura poco, pero divierte.
NOTA 71



WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 1-30 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia. Pagues a posteriori o no, debes probarlo.
NOTA 85

LUCHA



DRAGON BALL XENOVERSE 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Vivir una historia alternativa de Dragon Ball mola. Es más completo que el anterior, pero demasiado parecido.
NOTA 80

NARUTO UNS4: ROAD TO BORUTO — DISCO
» BANDAI NAMCO » 34,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Esta edición incluye la expansión *Road to Boruto*, una nueva trama protagonizada Boruto, nuevos personajes, técnicas...
NOTA 87

MORTAL KOMBAT XL — DISCO
» WARNER » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC.
NOTA 91



STREET FIGHTER V — DISCO
» CAPCOM » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un espectacular y brillante juego de lucha que ahora es un poco escaso en opciones, pero que se actualiza gratis.
NOTA 90

THE KINGS OF FIGHTERS XIV — DISCO
» SNK » 59,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Toma lo mejor de la saga, innova con elementos jugables y añade un nuevo engine 3D. No podríamos desear nada mejor.
NOTA 90

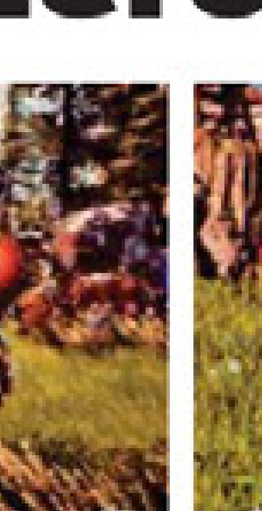


WWE 2K17 — DISCO
» 2K GAMES » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ideal para amantes incondicionales del pressing catch, pero le faltan el Modo 2K Showcase y la división de marcas.
NOTA 75



Tres razones para tener...

Horizon Zero Dawn



1. GRANDIOSO MUNDO ABIERTO. El gigantesco mundo abierto se puede recorrer libremente y está plagado de tareas secundarias. Y además la historia atrapa de principio a fin.

2. COMBATES MUY EMOCIONANTES. Y repletos de posibilidades, con ataques a distancia con arcos y otras armas que tienen efectos elementales y una lanza para el cuerpo a cuerpo. Son brutales.

3. TÉCNICAMENTE SOBRECOGEDOR. Dejando a un lado *Uncharted 4* (que se beneficiaba de un desarrollo más lineal), no hemos visto jamás un mundo abierto más bello y pulido que éste.

AVENTURAS



ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga nos lleva a la Revolución industrial con nuevas mecánicas, más protagonismo para la historia y dos héroes.
NOTA 87

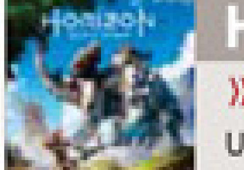


BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 95

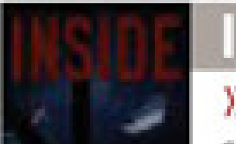
DISHONORED 2 — DISCO
» BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.
NOTA 92

DRAGON QUEST BUILDERS — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Mejora la fórmula *Minecraft* para crear un mundo del que no querrás salir. Te enganchará como pocos...
NOTA 92

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94



HORIZON: ZERO DAWN — DISCO ¡Nuevo!
» SONY » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga.
NOTA 95



INSIDE
» PLAYDEAD » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar.
NOTA 90

LEGO DIMENSIONS — DISCO
» WARNER » 74,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Con lo mejor de los juegos *LEGO* (acción, puzles, saltos...) y el extra de poder fusionar mundos y coleccionar minifiguras.
NOTA 85



MAD MAX — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90



MAFIA III — DISCO
» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox especial, con una ambientación, una narrativa y una BSO increíbles, aún con sus problemas técnicos.
NOTA 82

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
» KONAMI » 34,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 97



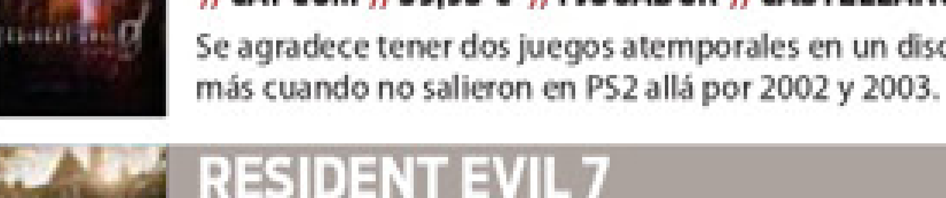
NIER AUTOMATA — DISCO ¡Nuevo!
» SQUARE-ENIX » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte.
NOTA 93



NIOH — DISCO
» SONY » 59,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa.
NOTA 90

NO MAN' S SKY — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura inmensa de exploración espacial que enfadará a unos y encandilará a otros. Una propuesta diferente.
NOTA 82

RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION — DISCO
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Se agradece tener dos juegos atemporales en un disco, y más cuando no salieron en PS2 allá por 2002 y 2003.
NOTA 88



RESIDENT EVIL 7 — DISCO
» CAPCOM » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
RE7 reformula el género que él acuñó rescatando muchos conceptos de antaño. El mejor juego de terror de PS4 y VR .
NOTA 91



RISE OF THE TOMB RAIDER — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Quizá no impacte tanto como el anterior, pero es la experiencia *Tomb Raider* más completa. Apuesta segura.
NOTA 92



THE EVIL WITHIN — DISCO
» BETHESDA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte.
NOTA 85



THE LAST GUARDIAN — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.
NOTA 86



THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95



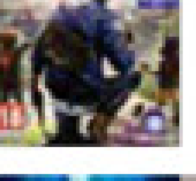
UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 59,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.
NOTA 98



UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA 87



WATCH DOGS 2 — DISCO
» UBISOFT » 44,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido
NOTA 90



YAKUZA 0 — DISCO
» SEGA » 59,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Otra entrega magistral de una saga de aventuras sin igual. Ideal tanto para veteranos como para neófitos.
NOTA 92





PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA 12,95 €



Quizás pensando en la ya cercanísima PS4 Pro, Indeca lanza un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Stand con base cargadora
INDECA 19,95 €



Con un diseño compacto y práctico, este stand te permitirá mantener tu PS4 en posición vertical de forma segura. Además, ofrece dos estaciones de carga para cargar otros tantos Dual Shock 4.

6 Indeca Raiden
INDECA 49,95 €

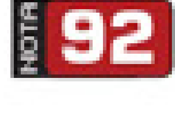


Indeca presenta un nuevo modelo de auriculares para PS4 que se caracterizan por ofrecer una gran relación calidad-precio. Además de asegurar una gran calidad de sonido, su principal baza es su ergonomía y ligereza.

7 T150 Force Feedback
THRUSTMASTER 199,99 €



Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y, cómo no, es compatible con PS4 y PS3, para que puedas sacarle el máximo rendimiento.



Los cuatro mejores juegos



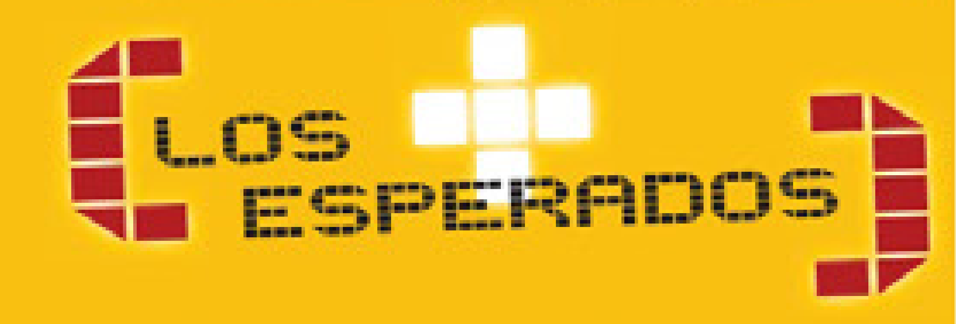
1 Nioh

El protagonista de *Nioh* es Williams Adams, el primer samurái occidental y uno de los pocos que existieron. Porque William existió de verdad. Fue uno de los primeros marineros ingleses que alcanzar la costa japonesa en 1600. Lo de los demonios inspirados en el folclore local ya es cosa del Team Ninja.

2 Samurai Warriors 4 Empires

La serie *Samurai Warriors* es un "musou" como los *Dynasty Warriors*, pero ambientados en el Japón feudal. Y si lleva el subtítulo *Empires* ofrece, además, fuertes toques de estrategia. Así pues, lograremos conquistar territorios a punta de katana o también negociando y forjando ventajosas alianzas-

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



Los + esperados

1 Mass Effect Andromeda

» PS4 » EA » ROL » 23 DE MARZO

La nueva epopeya espacial de BioWare pondrá la guinda al mejor mes de marzo que recordamos en lo que a juegazos se refiere. Sumadle *Horizon, Nier Automata, Wildlands*...



2 Tekken 7

» PS4 » BANDAI NAMCO » LUCHA » 2 DE JUNIO

Vuelven los calores y con ellos la lucha más intensa. El nuevo *Tekken* volverá por sus fueros para traernos unos espectaculares combates 1 vs. 1 repletos de posibilidades.



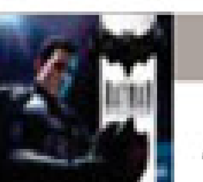
3 Red Dead Redemption 2

» PS4 » ROCKSTAR » AVENTURA DE ACCIÓN » OTOÑO

Y no nos olvidamos de que *RDR2* sale este otoño. Aunque sus creadores están muy callados. No descartemos que el juego pueda terminar retrasándose. Esperemos que no.



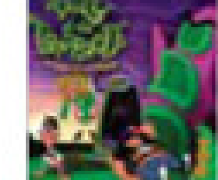
AV. GRÁFICAS



BATMAN THE TELLTALE SERIES — DISCO
» TELLTALE » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tiene momentos interesantes pero la casi nula importancia de nuestras decisiones y los fallos de guión lo estropean.
NOTA 67

BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor.
NOTA 78





DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*.
NOTA 89



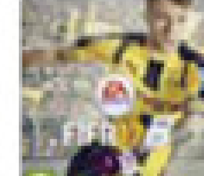
LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará.
NOTA 87

SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock.
NOTA 83



YESTERDAY ORIGINS — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura llena de momentos estelares y puzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas.
NOTA 88

DEPORTIVOS



FIFA 17 — DISCO
» EA SPORTS » 59,95 € » 22 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Llega cargado de novedades, desde un nuevo motor gráfico a nuevos modos de juego. Un simulador galáctico.
NOTA 91



NBA 2K17 — DISCO
» 2K SPORT » 44,95 € » 10 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es el mejor simulador deportivo de lejos, por calidad técnica, jugabilidad, opciones y novedades. No defrauda.
NOTA 93



PES 2017 — DISCO
» KONAMI » 44,95 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una edición conservadora, el control es excelente, pero apenas hay novedades y la liga española no está licenciada.
NOTA 85



ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION — DISCO
» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC.
NOTA 83



STEEP — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido.
NOTA 81

ROL



BLOODBORNE GOTY — DISCO
» FROM SOFTWARE » 49,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible.
NOTA 94

DARK SOULS III — DISCO
» BANDAI NAMCO » 49,95 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos.
NOTA 95

FALLOUT 4 — DISCO
» BETHESDA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece mundo en el que perderse meses.
NOTA 95



FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos.
NOTA 90

FINAL FANTASY XV — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto.
NOTA 92

KINGDOM HEARTS HD 2.8 FINAL CHAPTER PROLOGUE — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Tres títulos muy distintos para una colección realmente entretenida, completa y bien rematada. Muy notable.
NOTA 85

TORMENT TIDES OF NUMENERA — DISCO — ¡Nuevo!
» TECHLAND » 49,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un excelente juego de rol, pero de pausado desarrollo, que mezcla exploración, diálogos y combates. Para pacientes.
NOTA 83

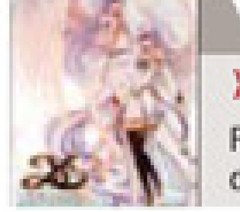
TALES OF BERSERIA — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Extenso JRPG que ofrece muchas posibilidades y una trama apasionante acompañada de un buen apartado técnico.
NOTA 87

THE ELDER SCROLLS ONLINE — DISCO
» BETHESDA » 29,95 € » MASIVO » INGLÉS » +18 AÑOS
Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés...
NOTA 86



THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular.
NOTA 95

WORLD OF FINAL FANTASY — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,99€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un JRPG de lo más clásico con toda clase de guiños a la saga y un sistema de captura de enemigos muy divertido.
NOTA 85



YS ORIGIN — ¡Nuevo!
» NIHON FALCOM » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Rol de acción con regusto a "vieja escuela" que entretiene de principio a fin. Eso sí, hay RPG más largos y profundos...
NOTA 76

... con samuráis en PS4



3

For Honor

Un cataclismo posibilita que caballeros medievales y rudos norteños vikingos se enfrenten contra los samuráis. Dichos guerreros son más fáciles de manejar por ser algo más ágiles, aunque hay un total de cinco clases asociadas a cada facción, cada una con sus matices. Y tú, ¿qué facción has elegido?

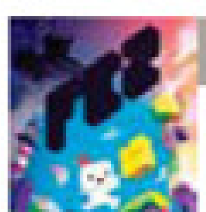


4

Samurai Shodown VI

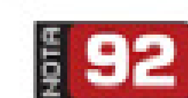
Samurai Shodown VI es un juego de lucha 1 vs 1 de SNK que salió en los salones recreativos japoneses en 2005. Meses después, tuvo una versión para PS2 que jamás vimos en Europa. Y es esta misma versión la que se encuentra disponible para descargar en el Store dentro de los Clásicos de PS2 para PS4. ¿Os apetece descubrirlo?

PLATAFORMAS



FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy.



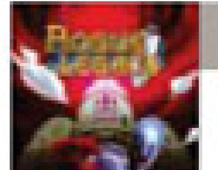
NOTA 92

MALDITA CASTILLA EX
» ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio.



NOTA 86



ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".



NOTA 86

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD 1 — DISCO
» EA GAMES » 44,95 € » 64 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables.



NOTA 91



CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE — DISCO
» ACTIVISION » 29,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" cargado de contenido y muy emocionante, con una buena campaña y poca innovación multijugador.

NOTA 85

DESTINY: THE COMPLETE COLLECTION — DISCO
» ACTIVISION » 39,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo".

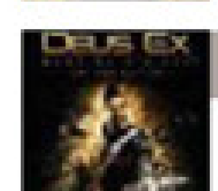


NOTA 92

DOOM — DISCO
» BETHESDA » 19,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados.

NOTA 90



DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere.

NOTA 94



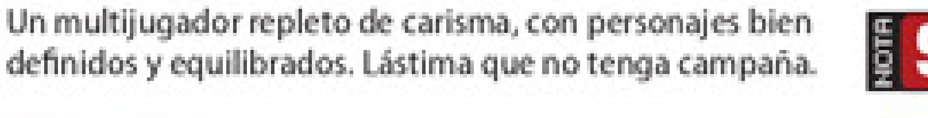
KILLING FLOOR 2 — DISCO
» DEEP SILVER » 39,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

No es el shooter más completo ni espectacular (sí de los más salvaje), pero para divertirse con amigos, cumple con creces.

NOTA 80

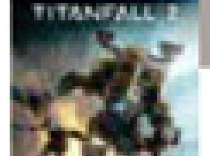


OVERWATCH — DISCO
» BLIZZARD » 59,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS



Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.

NOTA 90



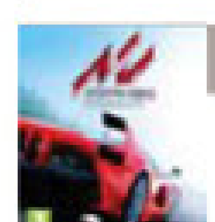
TITANFALL 2 — DISCO
» EA GAMES » 39,95 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador.



NOTA 87

VELOCIDAD



ASSETTO CORSA — DISCO
» 505 GAMES » 49,95 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.

NOTA 90

DIRT RALLY
» CODEMASTERS » 24,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es uno de los mejores juegos de rallies de la historia. Colin McRae estaría orgulloso de este legado virtual.

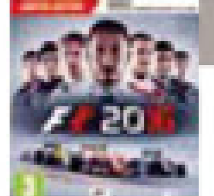
NOTA 92



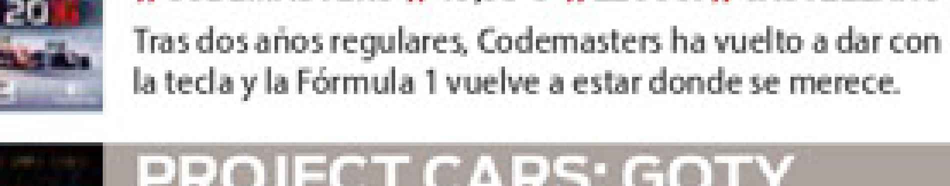
DRIVECLUB VR — DISCO
» SONY » 39,99 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.

NOTA 80



F1 2016 — DISCO
» CODEMASTERS » 49,95 € » 22 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS



Tras dos años regulares, Codemasters ha vuelto a dar con la tecla y la Fórmula 1 vuelve a estar donde se merece.

NOTA 86

PROJECT CARS: GOTY — DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro.

NOTA 93

VALENTINO ROSSI: THE GAME — DISCO
» MILESTONE » 39,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

No es una gran evolución respecto a *MotoGP 15*, pero si se es fan de Rossi y de la historia del Mundial, tiene mucho gas.

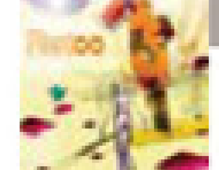
NOTA 78

WRC 6 — DISCO
» BADLAND » 34,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

La licencia del mundial es una garantía y se han hecho ciertas mejoras, pero técnicamente no llega al nivel.

NOTA 62

VARIOS



REZ INFINITE — DISCO
» SEGA » 29,99 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

A la inolvidable creación de Tetsuya Mizuguchi le sienta de lujo el visor de PS VR. Eso sí, es corto y su precio es elevado.

NOTA 84

THE WITNESS


» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional.

NOTA 90

THUMPER — DISCO


» DROOL » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un peculiar juego musical que no parece muy atractivo, pero te atrapa cuando te pones PS VR y el escarabajo echa a correr.

NOTA 78

XCOM 2 — DISCO
» 2K GAMES » 29,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches.

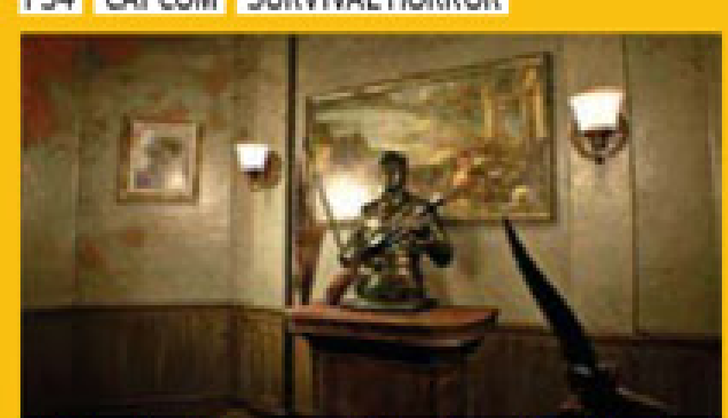
NOTA 90



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 **Resident Evil 7** (N)
PS4 | CAPCOM | SURVIVAL HORROR



La familia Baker también ha seducido al público nipón, superando a otros juegazos con los que comparte esta lista.

2 **Gravity Rush 2** (N)
PS4 | SONY | ACCIÓN

3 **Kingdom Hearts HD 2.8** (N)
PS4 | SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN

4 **Valkyria: Azure Revolution** (N)
PS4 | SEGA | ROL DE ACCIÓN

5 **Danganronpa V3: Killing Harmony** (N)
PS VITA | SPIKE CHUNSOFT | ROL

EE.UU.

1 **Resident Evil 7** (N)
PS4 | CAPCOM | SURVIVAL HORROR



En Estados Unidos también ha gustado esta terrorífica propuesta, que como sabéis se puede jugar con PlayStation VR.

2 **Kingdom Hearts HD 2.8** (N)
PS4 | SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN

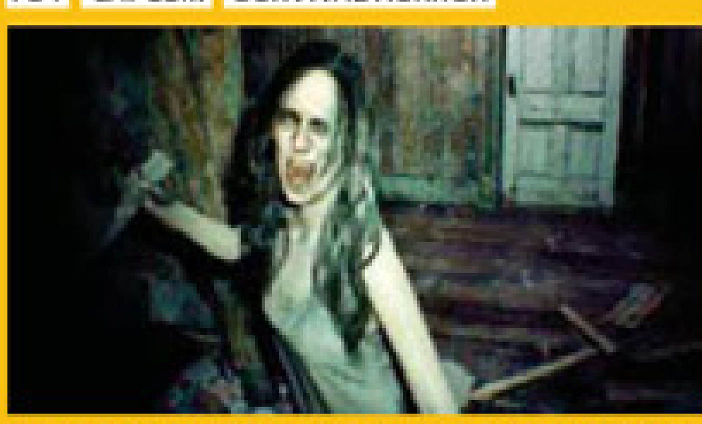
3 **Tales of Berseria** (N)
PS4 | BANDAI NAMCO | ROL

4 **Yakuza 0** (N)
PS4 | SEGA | AVENTURA

5 **Madden NFL 17** (↓)
PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO

EUROPA

1 **Resident Evil 7** (N)
PS4 | CAPCOM | SURVIVAL HORROR



Y en Europa también nos hemos atrevido a explorar este viejo caserón desvencijado, en una lista muy similar a la de EE.UU.

2 **Kingdom Hearts HD 2.8** (N)
PS4 | SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN

3 **FIFA 17** (↓)
PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO

4 **Yakuza 0** (N)
PS4 | SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN

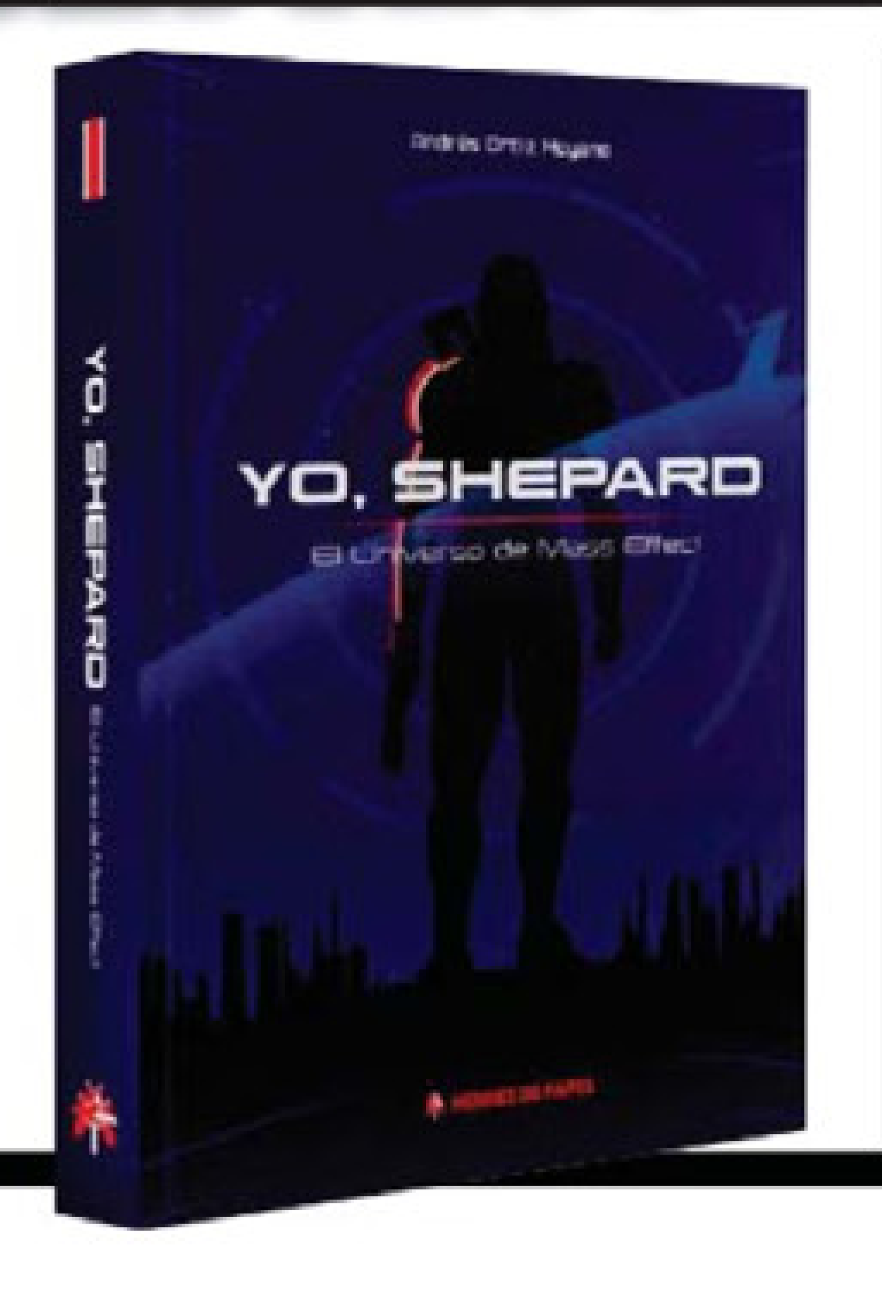
5 **Tales of Berseria** (N)
PS4 | BANDAI NAMCO | ROL

MÁS QUE JUEGOS

» Libro "Yo, Shepard"

www.heroesdepapel.es | 22€

No se nos ocurre mejor aperitivo ante la llegada de *ME: Andromeda* que disfrutando de "Yo, Shepard: El Universo de Mass Effect", un ameno pero riguroso ensayo literario de 200 páginas en el que Andrés Ortiz Moyano repasa las claves de la trilogía original de BioWare. Y si lo compras en su web, te llevas lámina y marcapáginas de regalo.



» Camiseta *Horizon Zero Dawn*

www.game.es | Varios precios

No todos los meses asistimos al nacimiento de un nuevo icono de PlayStation y *Horizon: Zero Dawn* va a convertirse en una de las franquicias más importantes de los próximos años, a la altura de sagas como *God of War* o *Uncharted*. Por eso, esta camiseta no pasará de moda fácilmente, aunque si no te gusta, en tu tienda GAME encontrarás otros modelos, además de otro tipo de merchandising como tazas.



■ En GAME encontrarás varios modelos de camisetas de *Horizon: Zero Dawn*, además de tazas.

DEL 1 AL 28 DE FEBRERO. DATOS CEDIDOS POR GAME





■ *LEGO Star Wars* se mantiene en el número 1.

1. LEGO Star Wars Ep.VII (=)
2. NFS Most Wanted (↑)
3. Minecraft (↑)
4. COD: Black Ops Declassified (↓)
5. LEGO Vengadores (=)
6. LEGO Jurassic World (=)
7. LEGO Ninja Go: Nindroids (↑)
8. LEGO Batman 3: Más allá de Gotham (=)
9. Dragon Ball Z: Battle of Z (↓)
10. LEGO Marvel Superheroes (=)



■ *Dragon Ball Battle of Z* triunfa en Vita.

PS VITA

AVENTURA



ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO

» UBISOFT » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91



BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE

» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86

DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO

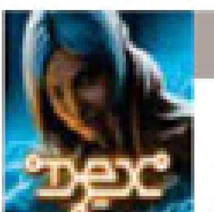
» NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*. NOTA 82

DAY OF THE TENTACLE

» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

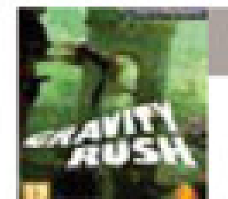
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor y una trama atemporal que engancha. Si te gusta el género, a por ella. NOTA 89



DEX

» BADLAND » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

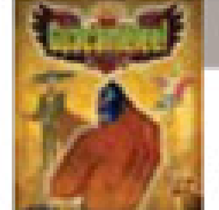
Un variado juego de acción con ambientación "cyberpunk" que se adapta bien a Vita, aunque con algunas limitaciones. NOTA 70



GRAVITY RUSH — DISCO

» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90



GUACAMELEE!

» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89



LEGO STAR WARS EL DESPERTAR DE LA FUERZA — DISCO

» WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Fiel adaptación de la peli, pero con el humor LEGO. Una aventura divertida, aunque algo recortada respecto a PS4. NOTA 80

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

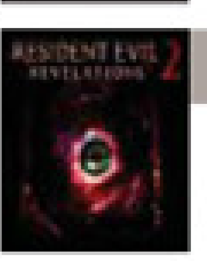
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

MINECRAFT — DISCO

» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA 82



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

» SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él. NOTA 77

SEVERED

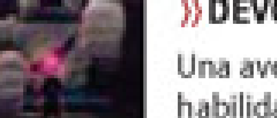
» DRINKBOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Da igual que te atraiga el género o no: *Severed* está tan bien hecho y es tan divertido, que resulta difícil resistirse. NOTA 85

SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO

» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85



TITAN SOULS

» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA 82

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO

» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

YOMAWARI: NIGHT ALONE — DISCO

» BANDAI NAMCO » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

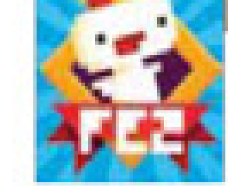
Un pequeño "survival horror" original y visualmente encantador que te sorprenderá si le das una oportunidad. NOTA 77

PLATAFORMAS

BABOON!

» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas. NOTA 81



FEZ

» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

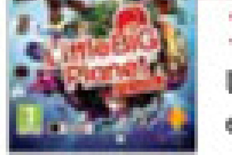
Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA 92



JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO

» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84



LITTLEBIGPLANET — DISCO

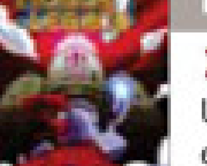
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91

RAYMAN LEGENDS — DISCO

» UBISOFT » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

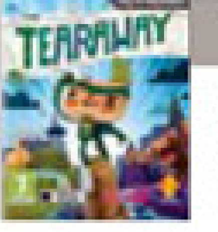
Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91



ROGUE LEGACY

» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86



TEARAWAY — DISCO

» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84



» Figura "Ángel Caído" de *Wildlands*

store.ubi.com/es | 59,95 €

Esta figura de PVC y 25 centímetros se inspira en la emblemática estatua de la Santa Muerte presente en el juego. Símbolo de protección en el mundo ficticio de *Ghost Recon Wildlands*, es temida y venerada a partes iguales por los miembros del cártel de Santa Blanca.

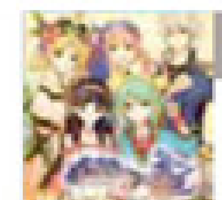


» Nier: Original Soundtrack

store.eu.square-enix.com | 19,99€

Si te ha entrado la nostalgia mientras disfrutas de *Nier: Automata* en PS4, te alegrará saber que aún puedes comprar la banda sonora de la entrega anterior en la web de merchandising de Square Enix. Toda una joyaza para coleccionistas, con una portada y unos interiores muy cuidados, que por su antigüedad no es fácil de conseguir. Y a un precio más que decente.

ROL



ATELIER SHALLIE PLUS: ALCHEMIST OF THE DUSK SEA — DISCO

» BADLAND » 39,95€ » 1 JUGADOR » INGLES » +12 AÑOS

Dos años después de su lanzamiento en PS3, llega a PS Vita este RPG por turnos con jugosos añadidos, pero en inglés.



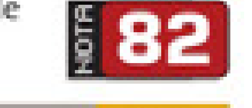
NOTA 73



CHILD OF LIGHT — DISCO

» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil.



NOTA 82



FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO

» SQUARE ENIX » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga.

NOTA 89



ODIN SPHERE LEIFTHRASIR — DISCO

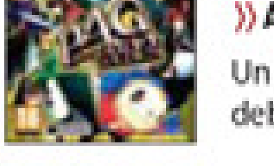
» ATLUS » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Pura exuberancia audiovisual en formato RPG de acción en 2D, que en PS Vita luce especialmente bien.

NOTA 90



PERSONA 4: GOLDEN — DISCO



» ATLUS » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés.



NOTA 92



SUPERDIMENSION NEPTUNE VS SEGA HARD GIRLS

» BADLAND » 39,99 € » 1 JUG. » INGLÉS » +12 AÑOS

"Crossover" con "Sega Hard Girls" donde varias diosas-consola se unen para salvaguardar el pasado de Gamindustri.



NOTA 73



TALES OF HEARTS R — DISCO

» BANDAI NAMCO » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. Y en castellano!



NOTA 86



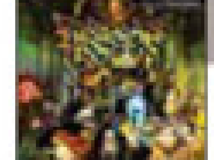
UNEPIC

» CROWD OF MONSTERS » 9,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Diversión en estado puro gracias a su delirante humor y doblado al castellano. Buen RPG y gran indie español.

NOTA 80

ACCIÓN

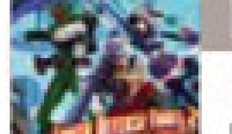


DRAGON'S CROWN — DISCO

» BANDAI NAMCO » 14,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER.

NOTA 93



EARTH DEFENSE FORCE 2 — DISCO

» BADLAND » 19,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Puede que no destaque por su parcela técnica, pero es un juego de acción MUY divertido (y adictivo).

NOTA 82

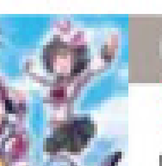


FREEDOM WARS — DISCO

» SONY » 24,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas.

NOTA 84



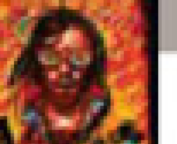
GAL GUN DOUBLE PEACE — DISCO

» BADLAND GAMES » 34,95€ » 1 JUGADOR » ACCIÓN » +16 AÑOS

Enamóralas a todas con tu pistola de feromonas en este "picante" aunque repetitivo "shooter" sobre raíles.



NOTA 69



HOT LINE MIAMI 2

» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada.

NOTA 86

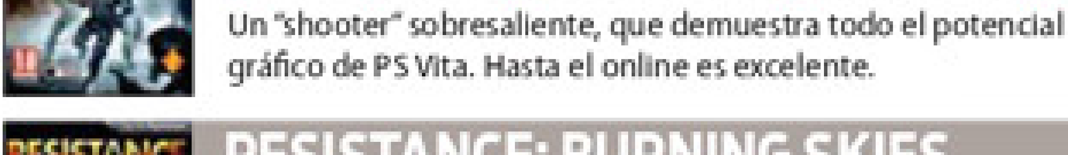


KILLZONE: MERCENARY — DISCO

» SONY » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente.

NOTA 90

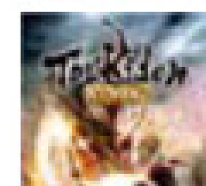


RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO

» SONY » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán.

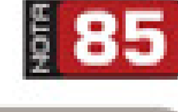
NOTA 82



TOUKIDEN KIWAKI — DISCO

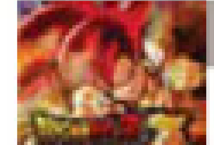
» TECMO KOEI » 19,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración.



NOTA 85

LUCHA

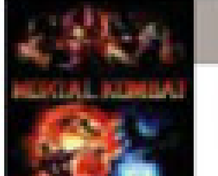


DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO

» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción.

NOTA 75

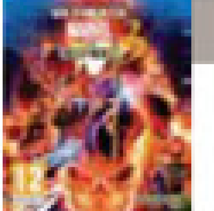


MORTAL KOMBAT — DISCO

» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero.

NOTA 90

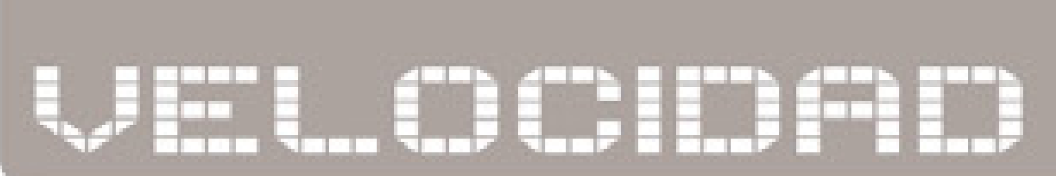


ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO

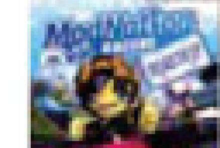
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha.

NOTA 90



VELOCIDAD



MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO

» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos.

NOTA 83



MOTOGP 14 — DISCO

» BANDAI NAMCO » 24,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías.

NOTA 79



WIPEOUT 2048 — DISCO



» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego.

NOTA 89

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB

SONY | 39,95€

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*



2 PS Adventure Mega Pack

SONY | 39,95€

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*



3 Tarjeta de memoria 32 GB

SONY | 59,99€

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.



4 Headset Oficial Sony Street

ARDISTEL | 34,95€

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.



5 Funda PlayThru Visor

4GAMERS | 12,95€

Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.



6 Pack de Viaje Big Ben

BIG BEN | 14,95€




Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Estuche Rígido con Licencia Oficial

HORI | 14,95€

Este estuche rígido garantiza máxima protección para nuestra PS Vita y además abulta mucho menos que estuches de características simulares. Tiene un mosquetón para engancharla y un espacio interior para juegos.



■ Aventuras y rol de la mejor calidad se darán la mano en esta gran producción de BioWare.

PS4 | ELECTRONIC ARTS | AVENTURA | 23 DE MARZO

Mass Effect Andromeda

EL VIAJE ESPACIAL MÁS ESPERADO DE LA TEMPORADA

No queda nada para poder disfrutar de *Mass Effect Andromeda*, la nueva producción de BioWare que significará un nuevo rumbo para la franquicia. Sí, porque atrás quedarán las aventuras del comandante Shepard y sus camaradas para dar la bienvenida a una nueva pareja de héroes: los hermanos Sara y Scott Ryder.

Como líderes de la denominada Iniciativa Andromeda, la misión principal de la flota que comandará esta pareja de hermanos será la de establecer una nueva colonia en la galaxia de Andromeda. Un viaje que transcurrirá unos seis siglos después de lo acontecido en *Mass Effect 2* y que supondrá el inicio de una nueva dirección narrativa tremendamente atractiva. Pero las novedades que serán incorporadas a esta esperada aventura RPG no se quedarán sólo en todo lo relacionado con la trama argumental. En términos jugables, BioWare incluirá innovaciones tan destacadas como un nuevo sistema de combate más dinámico y que nos ofrecerá multitud de posibilidades, permitiéndonos asistir a batallas realmente espectaculares. También gozaremos de una mayor capacidad de desplazamiento gracias a la integración de un jetpack que podremos emplear siempre que lo necesitemos. Y a esto se sumará un nuevo modo multijugador cooperativo que se mostrará más sólido que el experimentado en *Mass Effect 3*. Lo que no cambiará en exceso será la mecánica de juego básica, pudiendo ir de un planeta a otro con absoluta libertad así como establecer relaciones de todo tipo con una gran cantidad de personajes secundarios. Para terminar, la ambientación en plan ciencia ficción se alzará nuevamente como uno de los aspectos más logrados de esta nueva entrega de la saga. El potente motor Frostbite 3 será exprimido al máximo para ofrecernos entornos realmente sugerentes y muy variados, localizaciones que estarán aderezadas por una iluminación realmente magnífica. *Mass Effect Andromeda* tiene todo el potencial para acabar convirtiéndose en una de las mejores obras de carácter RPG de la presente temporada. ◘

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

La mejora que experimentará el sistema de combate, la profundidad de la nueva narrativa y la maravillosa ambientación espacial proporcionarán a esta nueva producción de BioWare la calidad que todos los seguidores de *Mass Effect* esperan.



■ Nuevas razas alienígenas se dejarán ver a lo largo de la aventura, como los Kett.





Podremos viajar con libertad de un planeta a otro, existiendo una buena cantidad de localizaciones.

» SE PARECE A...

Mass Effect Andromeda va a ser un juego muy especial y, como suele pasar con esta clase de producciones, se diferenciará bastante del resto. Sin embargo su ambientación espacial y estilo de juego recordarán a estas dos obras que os mostramos.



THE TECHNOMANCER

Roí futurista localizado en Marte es lo que nos ofrece esta obra de Spiders... que ciertamente podría haber dado más de sí.



TRANSISTOR

Aunque su estilo es distinto, la ambientación y la calidad que desprende este título se asemeja a lo que ofrecerá *Andromeda*.



La atmósfera de ciencia ficción volverá a ser tan magnífica como de costumbre en esta franquicia.

***Mass Effect: Andromeda* dará la bienvenida a una nueva pareja de héroes: los hermanos Sara y Scott Ryder.**

» NOVEDADES MUY LLAMATIVAS

En este nuevo ciclo de *Mass Effect* en el que se adentrará *Andromeda* disfrutaremos de varias novedades. Una de las más importantes será el cambio de personajes principales, con Shepard cediendo protagonismo a los hermanos Sara y Scott Ryder. Pero también disfrutaremos de ciertas innovaciones que afectarán a la jugabilidad, como un sistema de combate más dinámico y la posibilidad de usar un útil jetpack.







■ *Persona 5* **será un J-RPG muy original.** Por el día iremos al instituto, nos relacionaremos con nuestros compañeros... Y por las noches es cuando empieza la "acción".

Persona 5

UN **J-RPG** QUE DERROCHA CLASE Y QUE ES **EXCLUSIVO DE PS4**

Desde sus inicios en PSone (aunque aquí lo conocimos en su estreno en PS2), la serie rolera *Persona* está considerada uno de los grandes estandartes del J-RPG "moderno", no sólo por su indiscutible calidad jugable y visual, sino porque, además, apuesta por una ambientación distinta (de corte estudiantil) y por ahondar en lo más profundo de la psique humana en sus tramas. Y esta quinta entrega no va a ser una excepción. En *Persona 5* manejamos a un héroe anónimo, un joven de apariencia normal y con unas obligaciones corrientes (como ir a la escuela o buscarse "trabajillos" temporales), pero que esconde un lado "oscuro": forma parte de la banda los ladrones fantasma junto a algunos de sus amigos, como Ann Takamaki y Ryuji Sakamoto. Pero no son unos ladrones "normales". El objetivo de sus incursiones son los sueños más ocultos de aquéllos que les rodean y les importan.

Volverá el ciclo día/noche, lo que se traduce en distintos estilos de juego. De día habrá que acudir al instituto Shujin, donde participaremos en sus actividades, desde ir a clase a relacionarnos con los compañeros. Según estrechemos lazos con ellos, aparte de darnos información, nos proporcionarán habilidades y ventajas cuando pasemos "a la acción", por las noches. Al utilizar nuestro móvil, accederemos al llamado Metaverso, una especie de interpretación del inconsciente de la humanidad. Cada oscuro deseo que queramos robar representará un "palacio" protegido por sombras, que, a diferencia de anteriores *Persona*, no serán escenarios aleatorios. En ellos nos esperan distintos estilos de juego: sigilo, puzles o unas sencillas plataformas, aunque la exploración y los combates por turnos (y el uso de los Persona o manifestaciones físicas de nuestra psique) serán su componente principal. Además, habrá opciones online, como que nos ayuden otros jugadores si uno de nuestros personajes cae o es secuestrado También destacará por su estética (única y muy reconocible) y la banda sonora, de nuevo a cargo de Shoji Meguro. Promete mucho.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

La saga *Persona* se estrena en PS4 con su entrega más ambiciosa e introduciendo nuevas mecánicas en un desarrollo que ya de por sí es tremendamente original. Lástima que no llegue traducido al castellano. Eso echará para atrás a muchos...



Además del instituto Shujin, también visitaremos lugares como Shibuya, el conocido barrio tokiota.

Los escenarios de las "mazmorras" ya no serán aleatorios, como pasaba en las anteriores entregas de la serie.

» SE PARECE A...

PERSONA 4 GOLDEN

El original de PS2 llegó a PS Vita repleto de mejoras y añadidos. Uno de los imprescindibles de la portátil, aunque esté en inglés.

SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO

Otro RPG muy particular y con "chavales" como protagonistas (aunque el enfoque no tiene nada que ver). Saldrá a partir de abril.

Los combates serán por turnos y la interfaz muy original, al menos en lo relativo a su estética.

PS4 | SONY | ACCIÓN | 4 DE ABRIL

Drawn to Death

GARABATEANDO TIROTEOS

Imagina que estás aburrido en clase y te pones a pintarrajear dibujos en tu cuaderno. Imagina que esas fantasías adolescentes se hicieran realidad y, conservando esa "estética de garabatos", se convirtieran en un frenético juego de acción multijugador. Pues ésta es la premisa de la que parte *Drawn to Death*, la nueva creación de David Jaffe (conocido por *Twisted Metal* y *God of War*) en el que se mezclarán demonios pistoleros con tiburones-ninja y en la que empuñaremos armas como una motosierra o la llamada "escopetacha" (que, efectivamente, es un hibrido entre escopeta y hacha).
Cada personaje tiene sus peculiaridades y, aunque sus refriegas son en tercera persona, en *Drawn to Death* se combinan ciertos matices de un juego de lucha cuerpo a cuerpo con la acción de un shooter competitivo. Y su creador quiere que esta acción sea frenética, por lo que ha reducido a 4 el número de jugadores y la resistencia a los balazos es alta para que las partidas duren más y no estemos muriendo todo el rato. Las partidas serán "todos contra todos" o por equipos y podremos subir de nivel a nuestro personaje si completamos ciertos retos. Un apartado técnico muy especial, que imita el trazo de un chaval de instituto, pone la guinda.

» SE PARECE A...: **OVERWATCH**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



Drawn to Death es un caótico y rapidísimo shooter en tercera persona que se juega en las páginas del cuaderno de un "adolescente cabreado".



Pueden participar hasta 4 jugadores, tanto en los duelos por equipos como si preferimos jugar todos contra todos. La diversión está garantizada.



Intensos combates cuerpo a cuerpo serán el elemento principal de este juegos, en el que primará la acción.



Los enemigos finales destacarán por su enorme tamaño y por su diseño, claramente inspirado en la mitología nórdica y sus dioses.

PS4 | GAMES FARM | ACCIÓN/ROL | 24 DE MARZO

Vikings: Wolves of Midgard

AMIGO, EL **VALHALLA** SÍ ES PARA MÍ

Acción muy intensa salpicada de elementos roleros serán las claves de este prometedor título, que tomará la mitología nórdica como principal fuente de inspiración. Desde una vista isométrica y algo alejada, el objetivo principal en esta aventura será guiar a nuestro guerrero vikingo por una serie de inhóspitos y helados parajes mientras nos enfrentamos a cientos de enemigos, enormes criaturas que harán las veces de jefes finales incluidas, en frenéticos combates a tiempo real que, además de ponernos las cosas muy difíciles, nos proporcionarán objetos, armas, dinero con el comerciar y, por supuesto, puntos de experiencia que invertir en mejorar las habilidades y magias de nuestro personaje, que contará con el beneplácito de los dioses. Por suerte, esta ayuda también le servirá para resolver algunos de los puzles que salpicarán el desarrollo y para potenciar sus dotes como constructor, algo indispensable debido a las opciones de creación y mejora de armas y, aún más interesante, de la aldea vikinga, todo ello, además, aderezado con la posibilidad de disfrutar de todo el juego en modo cooperativo.

Guerreros vikingos se enfrentan a temibles bestias en una mezcla de acción con elementos de juego de rol.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

La mezcla de combates en tiempo real y tintes de juego de rol no es nueva, pero la atractiva ambientación y las amplias posibilidades, entre las que destaca el modo cooperativo, pueden convertir a esta aventura en una gran apuesta.



Las magias y habilidades de nuestro personaje se podrán adquirir y potenciar para aumentar el poder de ataque.









Saltos y más saltos serán la salsa de este juego, considerado como el sucesor espiritual de Banjo-Kazoie, el clásico de Rare.



La colaboración entre ambos protagonistas será vital. Cada uno de ellos poseerá unas habilidades propias y muy características.

PS4 | PLAYTONIC GAMES | PLATAFORMAS | 11 DE ABRIL

Yooka-Laylee

DE VUELTA A LA **ÉPOCA DORADA** DE LOS SALTOS

Obra de algunos de los antiguos miembros de Rare, responsables de títulos como *Perfect Dark* o *Banjo-Kazooie* (del que *Yooka-Layle* se presenta como su sucesor espiritual), esta aventura de plataformas pretende recuperar todo el encanto que hizo grande a la compañía británica a finales de los 90 y principios de 2000. Así, algunas de las marcas de la casa, como el hilarante sentido del humor, estarán presentes en el juego, que estará protagonizado por dos simpatiquísimos e inseparables amigos: Yooka, un camaleón de "manos" y patas rojas, y Laylee, un peculiar murciélago morado. La colaboración entre ambos personajes será fundamental para superar los extensos mapeados de su colorido mundo, que estarán plagados de enemigos, saltos imposibles y otros retos en los que, siempre, deberemos compaginar las habilidades propias de cada personaje. Acompañado de un cuidadísimo apartado técnico y musical, a cargo de algunos de los compositores principales de *Banjo-Kazooie* y *Donkey Kong Country*, el juego también estará repleto de sorpresas, como originales minijuegos, combates contra jefes de nivel y retos basados en máquinas arcade clásicas. ¡Toda un homenaje a la época dorada de los genios de Rare!

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Las comparaciones de este título con *Banjo-Kazooie* son inevitables, pero eso no es algo malo, sino todo lo contrario. Y lo que es mejor, parece que Playtonic Games está consiguiendo potenciar la fórmula del clásico de Rare hasta límites insospechados.

El simpático camaleón Yooka y Laylee, un alocado murciélago morado, son el divertido dúo protagonista de este plataformas.

La historia de Clover y PlatinumGames

Nier: Automata **es uno de los estrenos más esperados del año, así como la gran apuesta de PlatinumGames. Repasamos la evolución de este peculiar estudio.**

Creado en 2004 bajo el nombre de Studio 9, Clover contaba con lo más granado de Capcom: Shinji Mikami (artífice de la saga *Resident Evil*), el productor Atsushi Inaba y un núcleo formado por el Team Viewtiful, responsables del memorable *Viewtiful Joe* (2003) para GameCube. Cuando Capcom decidió adaptar el juego a PS2, el equipo se convirtió en Clover Studio. Tras el lanzamiento de esta versión en 2004, Clover Studio se ocupa también de las tres secuelas de *Viewtiful Joe*. Pero cuando esta licencia dio muestras de agotamiento, el estudio Clover volvió a su propósito original: crear nuevos juegos.

Tomando como partida "un juego sobre la naturaleza", y para disponer de un concepto base, Hideki Kamiya presentó un vídeo de un minuto con un lobo corriendo por un bosque. A partir de ahí el equipo empezó a formular ideas, hasta dar con *Ōkami*. Protagonizado por la loba/diosa Amaterasu, *Ōkami* era una aventura exquisita y emotiva. Tuvo una fantástica acogida, pero sin alcanzar las ventas millonarias que Capcom deseaba. Comenzaba así la "maldición" de Clover (y en el futuro, de Platinum): el éxito comercial se les suele resistir.

Para el siguiente juego de Clover, Shinji Mikami reunió de nuevo al equipo de *Resident Evil 4*. Pero esta vez el proyecto era mucho más desenfadado y alegre: un *beat'em up* con dificultad de la vieja escuela y mucho humor gamberro. *God Hand* (2006) fue bien recibido, en particular por los jugadores, que con el paso del tiempo lo han convertido en título de culto. Lamentablemente sus ventas fueron incluso peores que las de *Ōkami* y Capcom decidió cerrar Clover. Sus integrantes optaron entonces por despedirse y formar su propio estudio.

Shinji Mikami, Atsushi Inaba e Hideki Kamiya tuvieron la iniciativa de formar Seeds Inc, mientras que Tatsuya

De "Rising" a "Revengeance"

Metal Gear Rising: Revengeance comenzó su andadura bajo el nombre de *MGS: Rising*. Con elementos de sigilo y un guión ambientado en *MGS IV*, sus responsables no conseguían crear un desarrollo divertido, por lo que se decidió empezar de cero con PlatinumGames.

Los genios de Clover y PlatinumGames

El estudio Clover y su sucesor, PlatinumGames, han basado su éxito en la creatividad de sus miembros. Personas como Atsushi Inaba, productor de todos los títulos de ambos estudios; Shinji Mikami (creador de *Resident Evil*); y grandes talentos como Hideki Kamiya o Yoko Taro (aunque éste no pertenece al estudio).

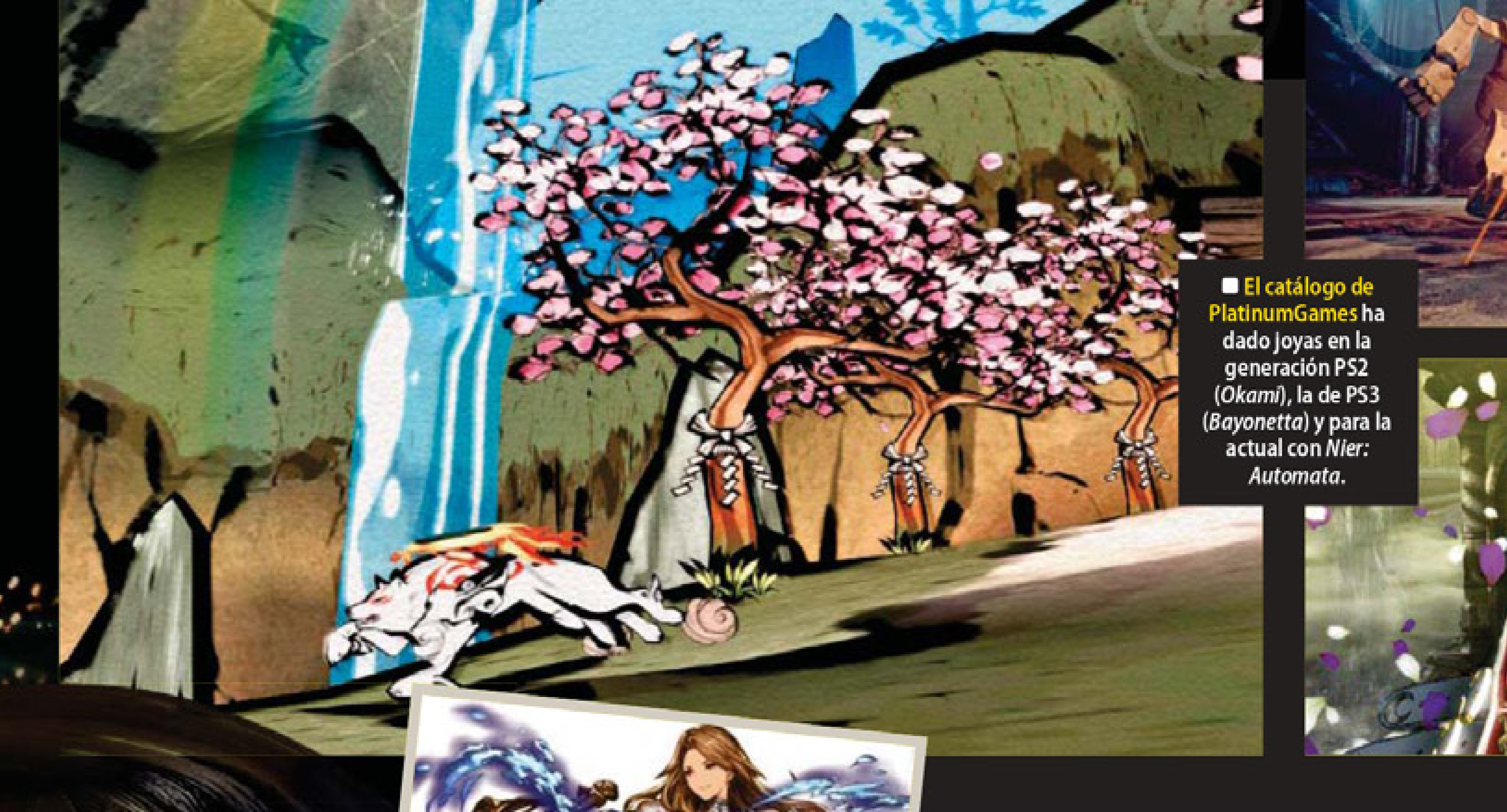


Atsushi Inaba
CEO de Clover Studio y uno de los fundadores de PlatinumGames, donde ejerce una sobresaliente labor como productor.

Eiro Shirahama
Juegos como *MadWorld*, *The Wonderful 101* o *Bayonetta 2* han sido diseñados por él.



Hideki Kamiya
El "azote de Twitter" ha dirigido, escrito y producido los títulos más notables de Clover y PlatinumGames.



El catálogo de PlatinumGames ha dado joyas en la generación PS2 (*Okami*), la de PS3 (*Bayonetta*) y para la actual con *Nier: Automata*.

Rol y exploración, lo próximo del estudio

El siguiente proyecto de PlatinumGames es el juego de rol *Granblue Fantasy: Project Re: Link*. Se trata de una secuela para PS4 del título para móviles *Granblue Fantasy*. Rol con sabor clásico en un mundo abierto, con diseños de Hideo Minaba y música del genial Nobuo Uematsu.

Minami (otro ex de Capcom) creó Odd Ltd. Ambos estudios decidieron unirse para dar lugar en 2007 a PlatinumGames. Un año más tarde firmaban con Sega para que editase sus juegos. Su primera "apuesta" fue *MadWorld* (2009), para Wii. PlatinumGames creó un intenso juego de acción, quizás demasiado adulto para la consola de Nintendo, y tal vez por ello sus ventas fueron poco reseñables.

Tanto Clover como Platinum han corrido riesgos con sus propuestas, que no siempre tienen un éxito comercial.

El siguiente juego de Platinum, para Nintendo DS, tuvo un tono bien distinto: *Infinite Space* (2009), una epopeya de ciencia-ficción con estrategia en tiempo real. El cartucho tuvo aceptación en Japón, pero pasó prácticamente desapercibido en Occidente.

Y a la tercera fue la vencida. *Bayonetta* (2009, PS3 y Xbox 360), un juego de acción con ecos de *Devil May Cry*, fue el desarrollo más duro y exigente del estudio hasta aquel momento. Un esfuerzo recompensado con las grandes críticas de medios y jugadores y unas ventas que, pese a no ser las esperadas, fueron más que notables. Este éxito sirvió para extender la alianza entre Sega y Platinum, y en 2010 llegó su cuarto título: *Vanquish* (PS3 y Xbox 360). Un juego de acción futurista, con mecánicas tan innovadoras que han sido copiadas en otros juegos. En 2012 sale a la venta *Anarchy Reigns* (PS3 y Xbox 360), *beat'em up* secuela de *MadWorld*. Fue un fracaso en ventas, en parte por la poca confianza de Sega a la hora de promocionar el juego. *Anarchy Reigns* puso fin a la alianza Sega-Platinum.

Llegados a este punto, PlatinumGames ya se habían labrado una buena reputación en la industria, llamando la atención de Hideo Kojima. Su equipo se había atascado en el desarrollo de *MGS Rising*, el *spin-off* de *Metal Gear* protagonizado por Raiden, así que decidió poner el proyecto en mano de Platinum. Y así llegó *Metal Gear Rising: Revengeance* (2013, PS3 y Xbox 360), un juego que dio lo que prometía y mucho más, y que (¡por fin!) fue un éxito de ventas. Ese mismo año fructifica un acuerdo de Platinum con Nintendo, que quería acelerar los ciclos de producción de juegos de Wii U por medio de estudios externos. Su alianza dio comienzo con *The Wonderful 101* (2013), un divertidísimo juego que, pese a su originalidad y encanto, pasó casi desapercibido. Había muchas más expectativas con el siguiente juego del estudio: *Bayonetta 2* (2014), una secuela que incluso superaba al original, pero que fue otro fracaso comercial por su exclusividad con Wii U. A Platinum se le concedió una última oportunidad con el desarrollo de *Star Fox Zero*. Una vez más la suerte dio la espalda al estudio y las malas ventas propiciaron el fin de su relación con Nintendo.



Scalebound: el dragón no pudo volar

PlatinumGames cerró un acuerdo con Microsoft para ofrecerles un "AAA" exclusivo. *Scalebound* iba a ser un ambicioso juego de rol, en el que además de librar combates a espada íbamos a poder controlar a un gigantesco dragón. Por desgracia el proyecto se estancó y fue cancelado en enero.

PlatinumGames nació con una filosofía: crear títulos originales, que se salieran de los convencionalismos; juegos con "Sabor Platinum", fruto de las ideas de todo el equipo. El éxito de *MGR Revengeance* les abrió la puerta a la producción de otras licencias, algo que ha dado al estudio la estabilidad comercial necesaria para su continuidad. Sus adaptaciones han ido de lo mediocre (*The Legend of Korra*, 2014) a lo brillante (*Transformers: Devastation*, 2015), pero siempre se han caracterizado por ese "toque" tan personal y creativo. Ahora PlatinumGames vuelve a dar lo mejor de sí con *Nier: Automata*. Y sí, se trata de una secuela de una licencia ajena, pero también un título en el que este estudio ha volcado toda su inventiva y experiencia, dando como resultado un juego excepcional. Esperemos que la Diosa Fortuna sonría de nuevo a este grupo de nipones locos y que nos sigan regalando juegazos como hasta ahora.

Kenji Saito
Diseñador y programador, Saito ha dirigido títulos como *Metal Gear Rising: Revengeance* o *Transformers: Devastation*.



Shinji Mikami
Autor de la saga *Resident Evil*, Mikami dirigió sendos juegazos para Clover y PlatinumGames: *God Hand* y *Vanquish*.



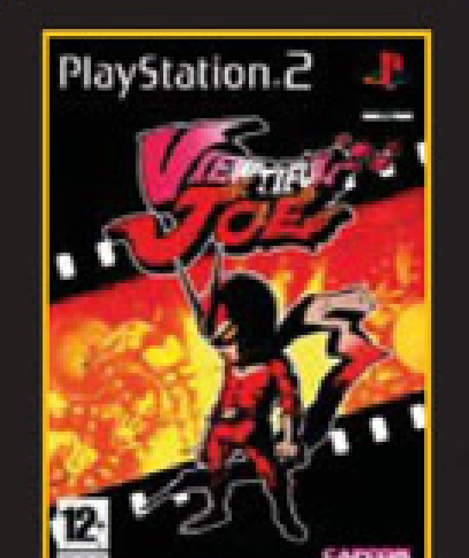
Yoko Taro
El creador de los *Drakengard* y *Nier* es peculiar y prefiere dar sus entrevistas con una máscara de alguno de sus personajes. Trabajó con Platinum en *Nier: Automata*.



Yusuke Hashimoto
Su trabajo en clásicos como *Rogue Galaxy* o *Ni No Kuni* le permitió llegar a dirigir títulos como *Bayonetta 2*.

De Clover a Platinum

Pese a que sólo duró tres años, Clover Studio dejó tras de sí varios títulos fundamentales. Su legado fue después expandido en PlatinumGames.



08-2004 • PS2
Viewtiful Joe
Adaptación del juego original de GameCube, que narraba las aventuras de Joe, un fanático del cine de acción convertido en superhéroe. Se trató de un divertidísimo juego "side scrolling", que dio lugar a varias secuelas y hasta a una serie de anime.

11-2004 • GAMECUBE/PS2
Viewtiful Joe 2
En esta secuela Joe tuvo que hacer frente a una invasión alienígena, pero esta vez contaba con la ayuda de su novia, Super Silvia. *Viewtiful Joe 2* no arrasó en ventas, pero tuvo una gran acogida tanto de crítica como entre los jugadores.



04-2005 • GAMECUBE/PSP
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble
Inspirado en títulos como *Super Smash Bros* de Nintendo, *Red Hot Rumble* enfrentó a los personajes más populares de los juegos y la serie de anime de *Viewtiful Joe*.

02-2006 • NINTENDO DS
Viewtiful Joe: Double Trouble!
Para su cuarta entrega, Joe dio el salto a la portátil de Nintendo en una aventura que sacaba provecho de la pantalla táctil de DS. Otro gran juego que, por desgracia, tuvo unas ventas muy modestas.



04-2006 • PLAYSTATION 2
Okami
Considerado hoy día como uno de los mejores juegos de todos los tiempos, *Okami* es una auténtica maravilla, que narra las aventuras de la diosa Amaterasu. Está disponible en PS3 bajo el nombre de *Okami HD*.

02-2007 • PLAYSTATION 2
God Hand
Clover Studio se despidió con este *beat'em up*, a cargo de Shinji Mikami. *God Hand* es un juego descarado y muy divertido, pero con una dificultad apta sólo para valientes. Está disponible para PS3 en la PS Store, y se rumorea que llegará a PS4.

03-2009 • NINTENDO WII
MadWorld
Para su estreno, PlatinumGames produjo un título no exento de polémica. Acción brutal y mucha sangre para un juego basado en la estética en blanco y negro de *Sin City*, el cómic de Frank Miller. Probablemente, el juego más violento de Wii.



01-2010 • PS3/XBOX 360
Bayonetta
La consagración de PlatinumGames llegó con este juego, heredero de la saga *Devil May Cry*. La bruja Bayonetta, que forma ya parte del panteón de los grandes personajes, protagonizó una secuela y hasta una "peli" de anime.



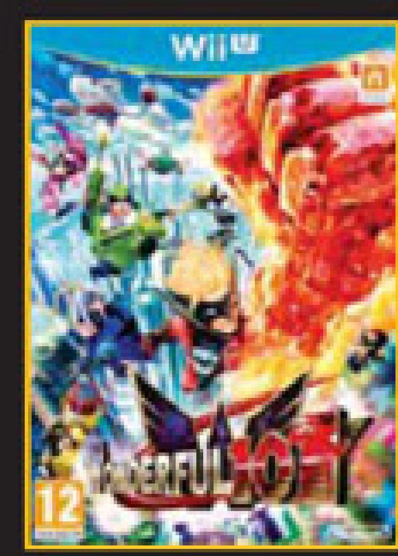
03-2010 • NINTENDO DS
Infinite Space
El primer (y único) juego de PlatinumGames para Nintendo DS. Un cartucho de rol y estrategia, en el que recorremos dos galaxias a bordo de nuestra propia nave espacial. Otro clásico "olvidado".

10-2010 • PS3/XBOX 360
Vanquish
Segundo "juegazo" de PlatinumGames en 2010. *Vanquish* es un *shoot'em up* futurista, con un ritmo frenético y una ambientación excepcional. Pese a todo esto, vendió mucho menos de lo esperado, dejando en el aire una posible secuela.



01-2013 • PS3/XBOX 360
Anarchy Reigns
Esta secuela espiritual de *MadWorld* recupera a gran parte de los personajes del juego de Wii, para protagonizar un *beat'em up* con mucho carisma. Pero la mala suerte del estudio se mantuvo y sus ventas fueron muy pobres.

02-2013 • PS3/XBOX 360/PC
Metal Gear Rising: Revengeance
Konami puso en manos del estudio el *spin-off* de la saga *MGS*, protagonizado por Raiden. El resultado fue un juego donde prima la acción frenética y que fue muy bien recibidos por los fans.



08-2013 • WII U
The Wonderful 101
El primer juego de PlatinumGames para Wii U fue el sucesor no oficial de *Viewtiful Joe*. No en vano los responsables de aquella saga están también detrás de este divertidísimo título de acción superheroica.

10-2014 • WII U
Bayonetta 2
Nuestra bruja favorita regresó con nuevos poderes, nuevos enemigos y hasta nuevo corte de pelo. *Bayonetta 2* es superior en todo a su predecesor, pero su exclusividad para Wii U hizo que tuviera unas ventas demasiado discretas.

10-2014 • PS3/PS4
The Legend of Korra
PlatinumGames trajo a las consolas esta célebre serie de animación, por medio de un juego de acción con un argumento original. Un título poco destacable, que no logró entender el material que adaptaba. Borrón en el historial del estudio.



10-2015 • PS3/PS4
Transformers: Devastation
El estudio llevó su particular estilo visual y de acción al universo *Transformers*. Un "cóctel" muy acertado, así como uno de los mejores juegos de esta gran saga.





04-2016 • WII U
Star Fox Zero
La saga *Star Fox* llegó a Wii U gracias al trabajo conjunto de Nintendo y PlatinumGames. *Star Fox Zero* remite a las grandes entregas de la serie (en concreto a *Star Fox 64*), pero los jugadores no quedaron muy convencidos con este "lavado de cara".

04-2016 • WII U
Star Fox Guard
De manera simultánea a *Star Fox Zero* (e incluido como regalo en la primera edición del juego), Nintendo y PlatinumGames lanzaron este título. Se trata de un modesto pero simpático *tower defense*, protagonizado por Slippy.



05-2016 • PS3/PS4
TMNT : Mutants in Manhattan
A pesar del enorme potencial de *Las Tortugas Ninja*, en PlatinumGames no estuvieron muy inspirados a la hora de hacer este juego. Un *beat'em up* bastante soso.

03-2017 • PS4/PC
Nier: Automata
PlatinumGames y Yoko Taro nos dieron una enorme alegría al presentar la secuela de *Nier*, el juego de culto creado por los desaparecidos Cavia. La androide 2B protagoniza esta espectacular aventura, que eleva la acción a cotas inéditas en PlayStation 4.




Género:
ACCIÓN, PELEAS
Desarrollador:
CLOVER STUDIO
Editor:
CAPCOM
Precio:
NO DISPONIBLE

Disponible en PlayStation Store:
9,99 € (PS3)


JUGADORES
1

INSTALACIÓN
2.1 GB

TEXTOS
CASTELLANO

VOCES
INGLÉS







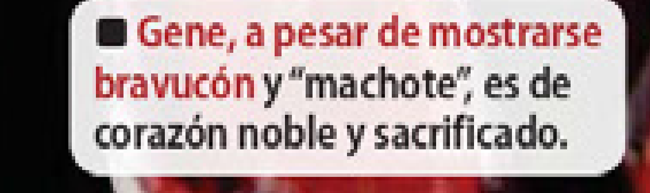
EL GRAN CLÁSICO DEL **HUMOR** Y LOS **GUANTAZOS**

God Hand

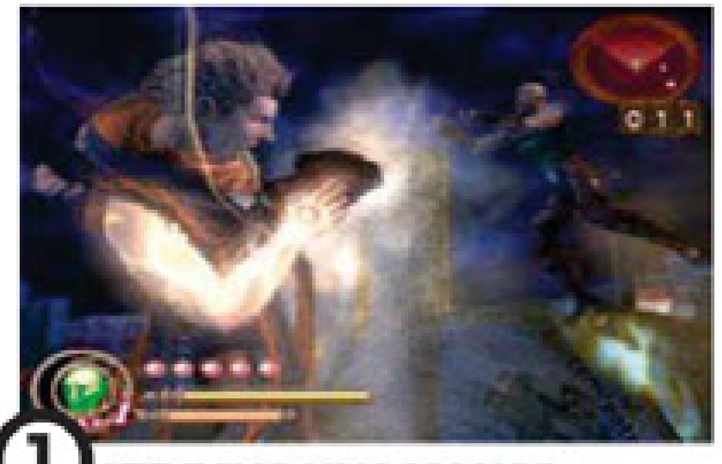
Clover Studio desapareció con un último destello de gloria: *God Hand*, un juego de culto con el que Shinji Mikami dio salida a su lado más golfo.

La Mano de Dios no es una escalera de color del póker, aunque a Gene le gustaría que así fuera. El portador de la *"God Hand"* se mete constantemente en problemas, ya que es perseguido por demonios, monstruos y matones, todos obsesionados con arrebatarle dicha mano. Y como Gene es un buenazo, vence a sus enemigos por medio del diálogo y el afecto... ¡De eso nada! Nuestro héroe tiene acceso a un catálogo ilimitado de golpes, con los que da buena cuenta de cualquier infeliz que se le cruce.

***God Hand* es un juego definido por dos rasgos dominantes:** sentido del humor y una dificultad endiablada. El juego es un homenaje a los *beat'em up* de la vieja escuela, esos que parecen sencillos pero que esconden un elaborado sistema de combos, agarres y fintas. Y es que se requieren dedos hábiles para dominar los más de 100 golpes disponibles; por no mencionar los ataques contextuales, la "Ruleta de Dios" o incluso la provocación a nuestros enemigos. Unos oponentes que no se acobardan ante nuestras habilidades: *God Hand* tiene dificultad adaptativa, según la cual nuestros rivales son más poderosos y agresivos si Gene se pone peleón.
La ambientación de *God Hand*, entre lo postapocalíptico y el *western*, encaja perfectamente con las limitaciones gráficas del juego. No es el título más vistoso de PS2 (ni pretende serlo), pero lo compensa de sobra con los diseños de sus personajes, tan propios del humor japonés: rockeros, enanos, androides, dos luchadores "amanerados" y hasta un (falso) gorila que hace lucha libre. Son el peculiar retablo protagonista de *God Hand*, unos de los juegos más rabiosamente divertidos de todos los tiempos. Hasta que llegue un port para PS4, seguiremos "dando cera" a esta joya en PS2 y PS3.


Gene, a pesar de mostrarse bravucón y "machote", es de corazón noble y sacrificado.

UNA **SOMANTA** DE PALOS (Y RISAS)


1 ¿TE ECHO UNA MANO? Al rellenarse la barra de Tensión desatamos el poder de la *God Hand* y somos invencibles temporalmente.



2 LA VIDA ES UNA RULETA. La Ruleta de Dios consume orbes de poder y da acceso a los ataques más espectaculares del juego.


3 ¡MENUDA PANDA TOPE! Nuestros enemigos van desde un gorila que hace *wrestling* hasta la versión enana de los *Power Rangers*.

STAFF

REDACCIÓN
Directora: **Sonia Herranz**
Redactor Jefe: **Daniel Acal**

Redacción: Borja Abadíe, Alberto Lloret, Juan Lara, David Alonso, Javier Parrado, Bruno Sol, Alejandro Alcolea, Sara Fargas, Antonio Lendínez, Thais Valdivia, Sergio Martín, Miguel Ángel Sánchez, Clara Castaño.

MAQUETACIÓN **Lidia Muñoz**

CONTACTO REDACCIÓN **playmania@axelspringer.es**

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-2704-1999

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **10** DE ABRIL

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» COMPARATIVA
¡TOCA PASAR MIEDO!

Outlast II se pone a la venta en abril y además en formato físico, acompañado del primer juego de la saga. Además de analizarlo a fondo, os estamos preparando una comparativa con las aventuras más terroríficas de PS4.



» NOVEDADES
RIME Y OTRAS SORPRESAS

Rime, la esperada aventura de Tequila, llega a primeros de mayo y estamos deseando contaros lo especial que va a ser... Igual que otros juegos sorprendentes como *Persona 5* o *Drawn to Death*.



» REPORTAJE
¡VUELVEN LOS CLÁSICOS DE PS ONE!

El deseado remake de *Final Fantasy VII* no va a ser el único clásico de la época de PS One en regresar puesto al día... Ahí están *Resident Evil 2, Parappa The Rapper, WipEout: Omega Collection, Crash Bandicoot*...



» GUÍA COLECCIONABLE
MASS EFFECT ANDROMEDA

Además de un completo análisis, en el próximo número encontraréis la guía, que podréis guardar en la caja del juego.

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4

Play manía

HORIZON
ZERO DAWN™

Trofeos • Coleccionables • Muñecos • Armadura Tejeescudos...

CONTROLES

CONTROLES:
- **Arriba:** usar bolsa de medicinas
- **Derecha:** cambiar a herramienta derecha
- **Izquierda:** cambiar a herramienta izquierda
- **Abajo:** usar herramienta/ trampa seleccionada
- **Stick izquierdo:** moverse
- **Stick derecho:** cámara
- **L1:** rueda de armas (mantener)
- **L2:** apuntar arma (mantener)
- **L3:** correr
- **R1:** ataque ligero cuerpo a cuerpo / recargar (mientras apuntas)
- **R2:** ataque pesado cuerpo a cuerpo / disparar arma (mientras apuntas)
- **R3:** alternar modo Foco
- **■:** deslizarse / agacharse
- **▲:** interactuar
- **●:** rodar/frenar montura
- **✖:** saltar/acelerar montura
- **Options:** menú de opciones
- **Select:** mostrar HUD y objetivos (tocar) / Abrir menú (pulsar)

CONSEJOS BÁSICOS

CÓMO CONSEGUIR EL TROFEO PLATINO

Aunque parezca mentira, es posible conseguir el Trofeo de Platino en **una sola partida**, ya que no hay nada que podamos perder y nos suponga tener que empezar una nueva partida. Además, podemos jugar en **cualquier dificultad** y con cualquier configuración del HUD según nos apetezca hacer el juego más o menos complicado.

Avanza en el juego mezclando misiones principales, misiones secundarias y recolección de materiales o coleccionables como más te guste. El propio juego indica el nivel recomendado en todas las misiones, por lo que podrás hacerte una idea de si estás o no preparado para lo que te espera.

DECISIONES

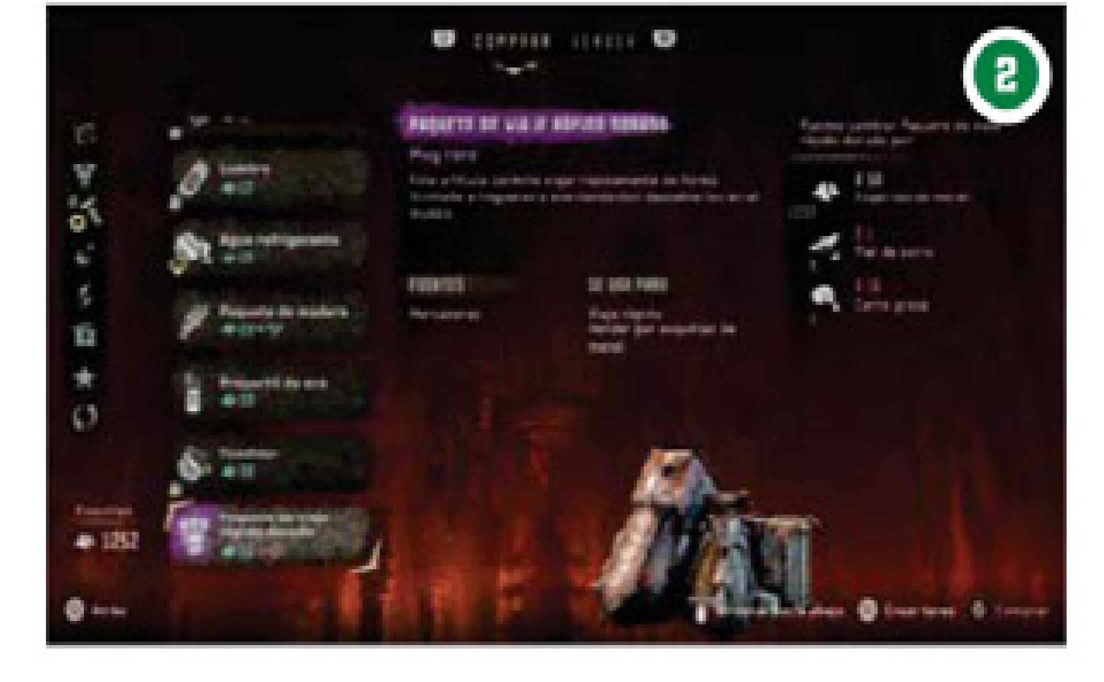
A lo largo del juego se nos presentarán muchas conversaciones en las que podremos **elegir el tipo de respuesta** o acción a realizar. Según las decisiones que tomemos podremos ver diferentes diálogos y escenas en esos determinados momentos, pero **no existe ninguna cadena de decisiones** que nos haga ver un final u otro al completar el juego.

COLECCIONABLES

En *Horizon: Zero Dawn* hay una gran cantidad de coleccionables, aunque solo algunos nos harán desbloquear ciertos trofeos. Los coleccionables que nos interesan son los **Observatorios**, las **Vasijas antiguas**, las **Flores de metal** y las **Figuras Banuk**.

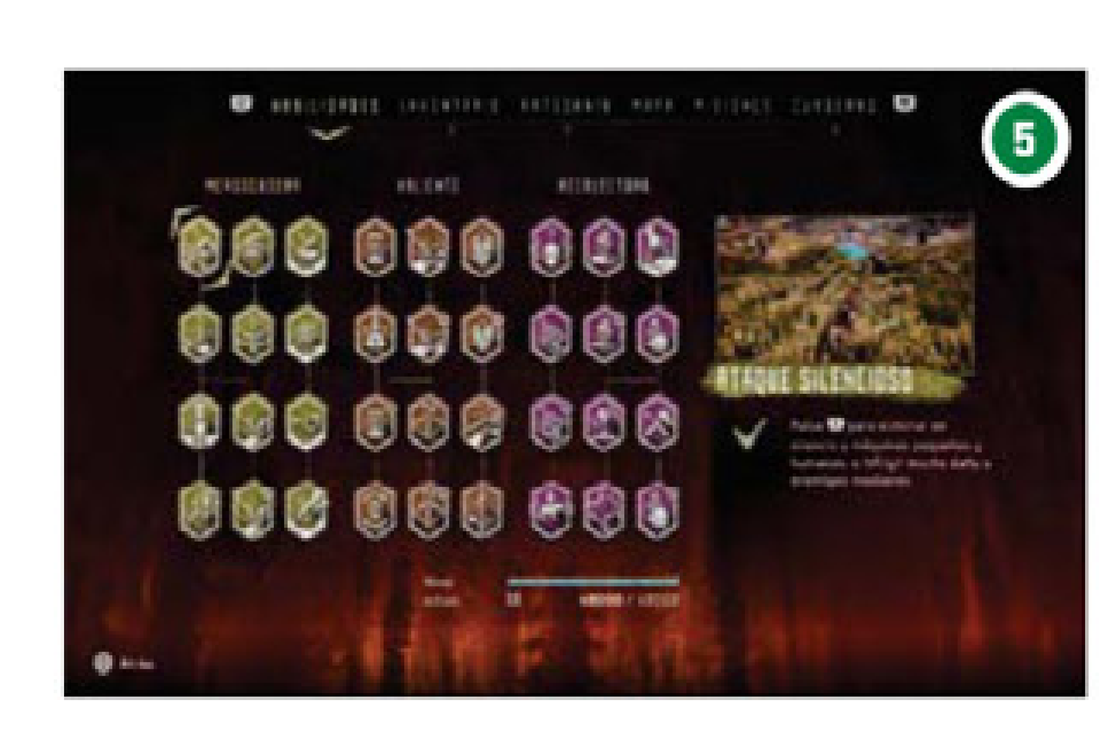
Estos coleccionables están repartidos por todo el mapa, pero los mercaderes que veremos en algunos poblados y ciudades nos venderán unos **mapas** para conseguir la localización de cada uno de ellos **1**. Una vez que sepamos dónde se encuentran será suficiente con ir al punto indicado y recogerlo.











Cuando encuentres el primero de los coleccionables de cada categoría conseguirás un trofeo diferente y cuando tengas todos los coleccionables de una misma categoría conseguirás otro trofeo más.

VIAJE RÁPIDO

Por todo el mapa encontraremos puntos de interés en los que podremos realizar viajes rápidos para evitar así tener que recorrer todo el mapa.

Para poder realizar estos viajes rápidos nos hará falta tener en nuestro inventario algún **Paquete de viaje rápido** ❷. Estos objetos se pueden comprar en los comerciantes y también se encuentra como botín en los humanos, las máquinas e incluso en las cajas de tesoro.

Existe un tipo de paquete llamado Paquete de viaje rápido dorado que se puede usar de forma ilimitada y que también se puede comprar en los mercaderes aunque obviamente es más caro. Valora si te merece la pena.

CAJAS DEL TESORO

Las **Cajas del tesoro** son unos recipientes que contienen objetos aleatorios. Estas cajas se consiguen como botín de las máquinas, los humanos y también las encontraremos de forma aleatoria repartidas por el mapeado del juego.

El color de las cajas actúa de igual forma que el de los objetos por lo que las muy raras (moradas) siempre tendrán mejores objetos en su interior que las más comunes (verdes).

Una vez que abras las cajas podrás recoger los objetos que quieras y, en caso de que no tengas espacio para recoger todos, se quedarán abiertas en tu inventario para que las abras cuando quieras ❸.

EQUIPAMIENTO

A lo largo de la historia irás consiguiendo o comprando nuevo equipamiento para Aloy ❹. Ten en cuenta que cada arma tiene sus propias estadísticas y que cada una de ellas requiere cierto tipo de munición para usarse.

Las armaduras también te ofrecerán defensas a unos elementos u otros.

Una vez que encuentres un equipamiento que te guste, que se adapte a tu estilo de juego, accede al menú de artesanía y añade modificaciones en los huecos que pueda tener para que puedas beneficiarte de un aumento de daño o resistencia según la modificación.

HABILIDADES

Uno de los puntos más importantes a tener en cuenta sobre todo al comienzo del juego es el de las habilidades ❺. Aunque al final llegarás a tener todas las habilidades, nuestra recomendación es que **primero desbloquees toda la rama de Cosechadora** en el árbol de Recolectora para conseguir recursos con mayor rapidez. También debes desbloquear cuanto antes la habilidad **Llamar montura+** para poder llamar a una montura siempre que quieras y de forma infinita sin tener que preocuparte por sabotearla.

MISIONES PRINCIPALES

La tierra ha sido devastada por unas máquinas. Aloy, la protagonista de *Horizon Zero Dawn*, buscará la forma de derrotarlas y nosotros te contamos cómo completar esta épica aventura.

UN REGALO DEL PASADO

Tras la escena de introducción tomarás el control de Aloy en el interior de una cueva. Avanza por el único camino disponible hasta encontrar un cadáver en el suelo que tendrás que examinar para conseguir un **extraño dispositivo** ❶.

Sigue avanzando por la cueva hasta una puerta que no podrás abrir, vuelve atrás y sigue el camino de la izquierda para llegar a otra sala en la que tendrás que girar un panel dos veces hacia la izquierda para que se abra la puerta anterior y puedas pasar ❷.

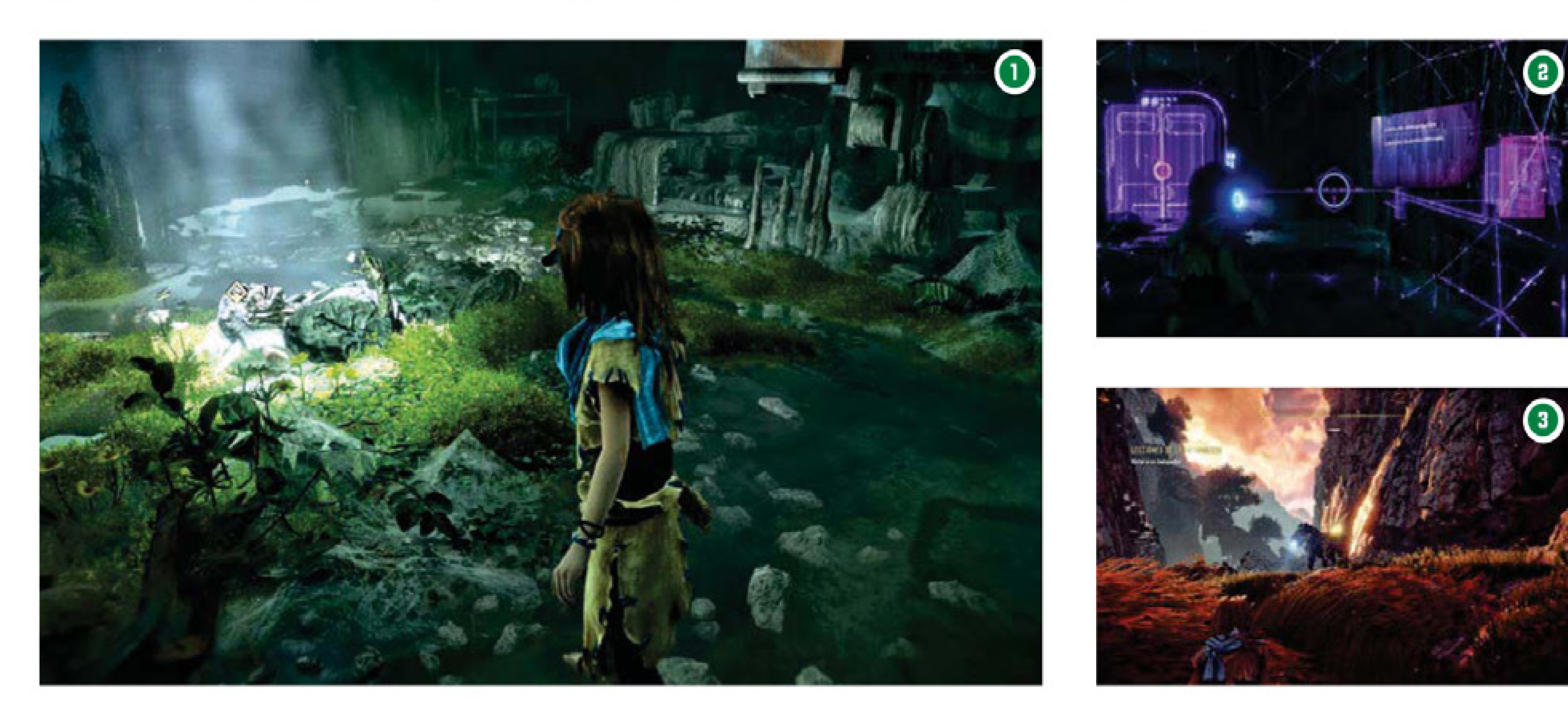
Desde que cruces la puerta solo tendrás un camino por el que avanzar. Terminarás pasando por una sala en la que podrás recolectar varios **datos de audio** antes de volver a salir al exterior junto a tu padre.

LECCIONES DE LA NATURALEZA

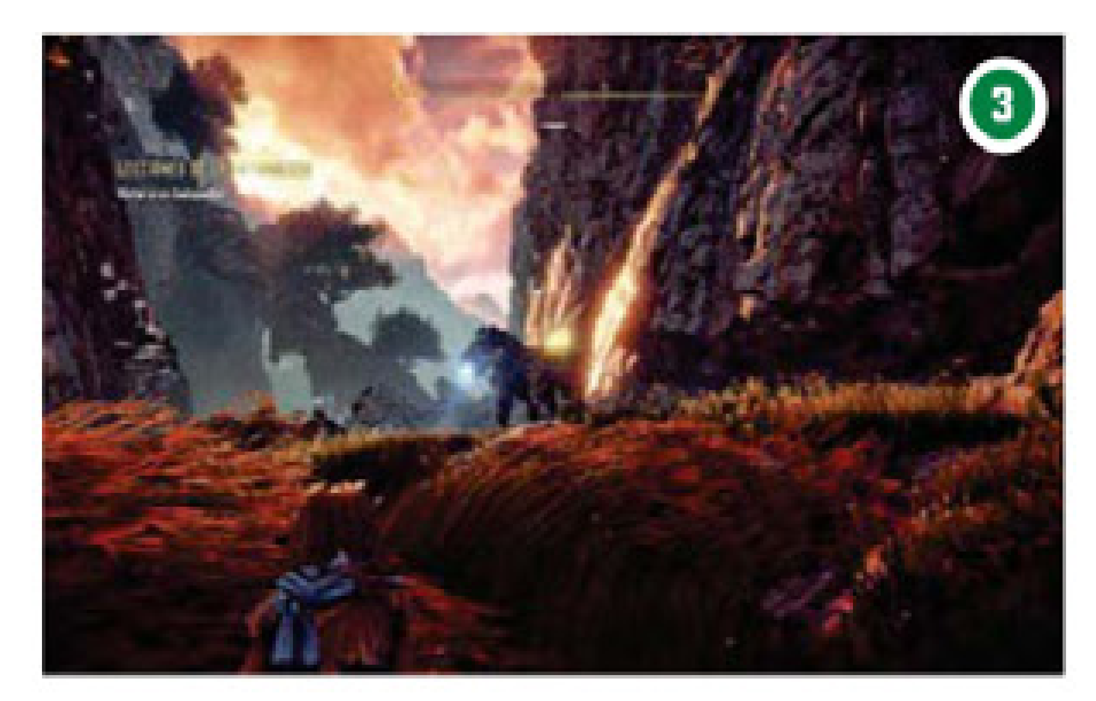
Esta misión funciona a modo de tutorial. Primero aprenderás a recolectar materiales del entorno, después aprenderás a ocultarte entre las plantas para que no te vean los Vigías y finalmente comenzará el tutorial de caza tras recoger algunas piedras.

Sigue las indicaciones de tu padre para dar caza a un Vigía y examina su cuerpo para recoger los materiales que necesitas para crear tu propio arco, tras recoger algunas maderas de la zona. Gracias a tu nuevo arco, podrás destruir a un **Galopador** en el siguiente paso del tutorial ❸.

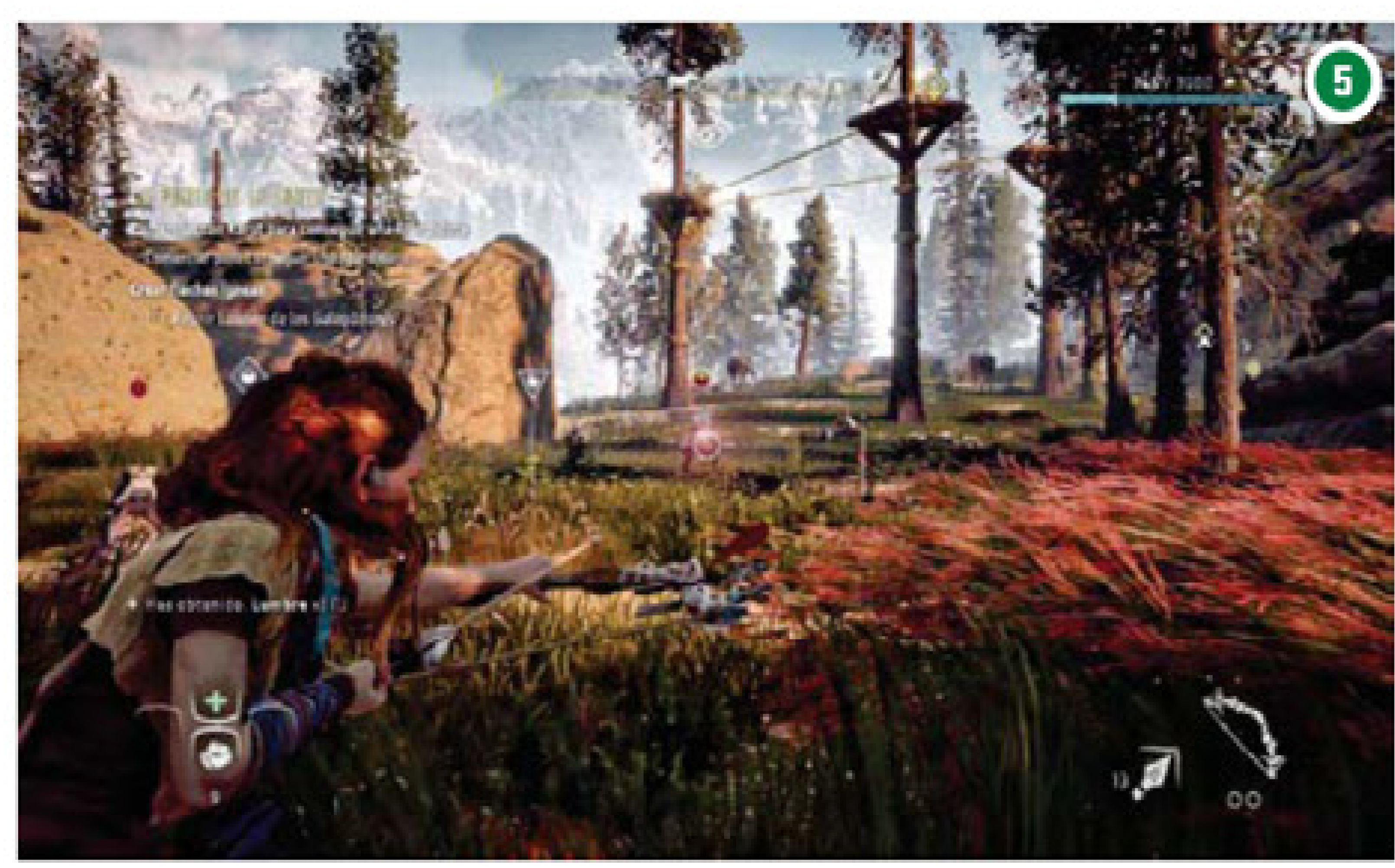
Tras acabar con el animal corre tras tu padre para llegar hasta **Teb** y presenciar cómo queda atrapado en una zona con algunos animales. En esta zona tendrás que poner a prueba tus dotes de sigilo para llegar hasta **Teb** sin que las máquinas te detecten. Puedes usar el dispositivo para predecir la ruta de las máquinas y saber así si correrás peligro o no.


❶


❷


❸





Cuando te hayas reunido con Teb tendrás que avanzar un tramo más entre varias plantas para completar la misión.

Durante la siguiente escena conseguirás el **Trofeo Seguiste las enseñanzas de Rost** y deberás tomar una decisión para revolver un conflicto 4.

LA PUNTA DE LA LANZA

En esta misión Aloy ya será una mujer mayor y será el momento de que muestre su valía. Ve a hablar con Rost y luego ve a las Ruinas que están al sur, las mismas en las que Aloy cayó de niña. Avanza hasta bajar por la primera escalera y usa la lanza para forzar la puerta que verás delante. Sube por la escalera del fondo y en el siguiente pasillo rompe las rocas de la derecha para llegar a una sala en la que verás el **Núcleo de energía 1**.

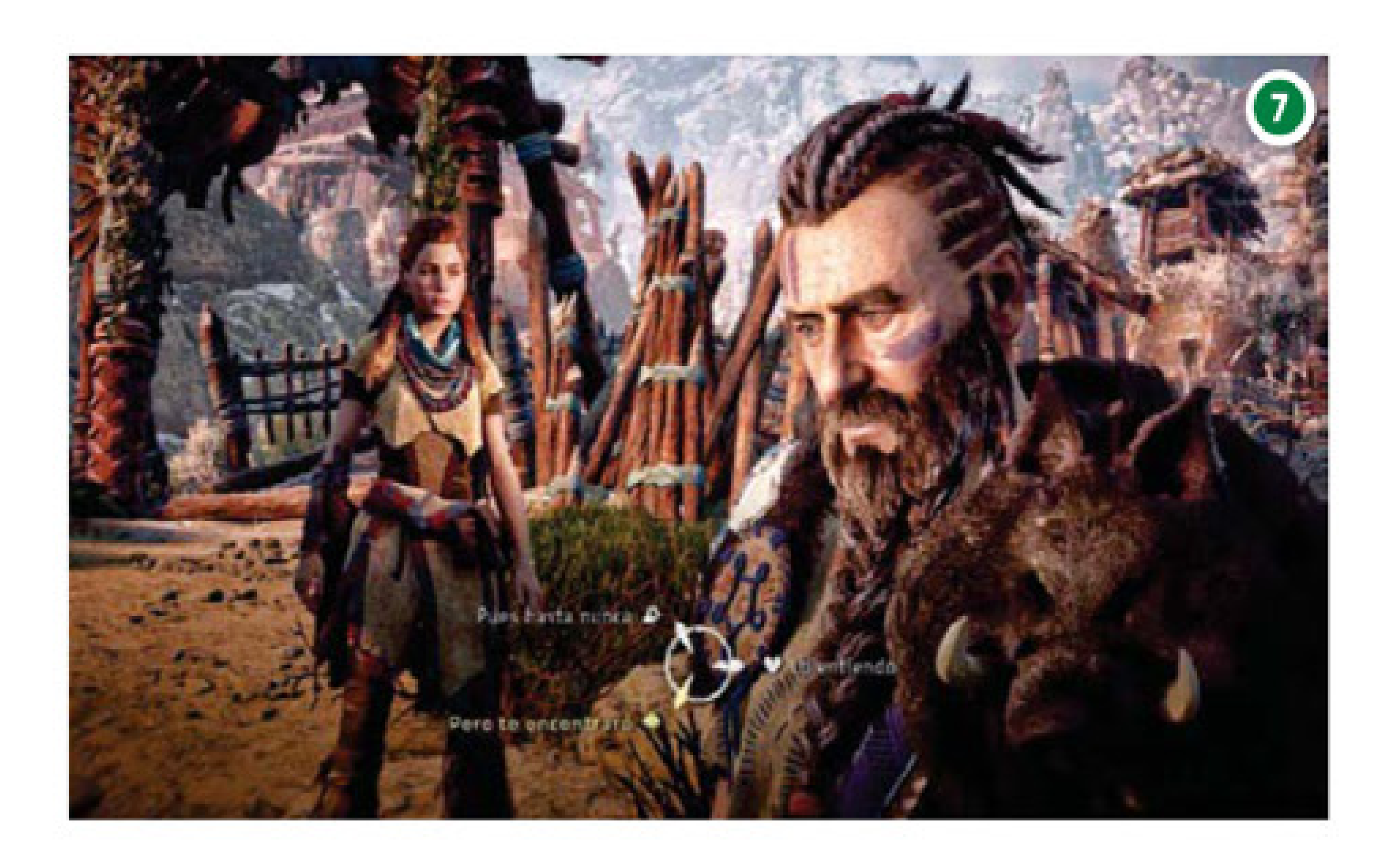
Vuelve al exterior y ve a la zona que te indica la misión para encontrar un rebaño de **Galopadores** con el que tendrás que acabar para recoger tres piezas de **Lumbre** 5.



Cuando tengas el Lumbre ve al siguiente punto de la misión y habla con **Karst** para comprar la **Aturdidora** que verás en el apartado de armas. Vuelve a reunirte con tu padre para tener una escena con la que llegará la noche.

Cuando tengas de nuevo el control, avanza por la montaña recolectando materiales y acabando con las máquinas que veas. Más adelante tendrás que enfrentarte a un poderoso **Dientes serrados**.

Para derrotar a esta criatura debes usar la Aturdidora y disparar dos flechas en línea para que aparezca un cable trampa que generará una sobrecarga en la máquina al tocarlo y la dejará paralizada unos segundos. Aprovecha para equiparte las flechas de fuego y dispara al tanque de energía bajo la panza de la máquina para que estalle 6. Ya sólo necesitarás un par de flechas más para destruirla. »





» **Explora la zona en busca de recursos** y finalmente examina a la bestia para completar la misión. Durante la siguiente escena conseguirás el **Trofeo Dientes serrados derrotado**.

CORAZÓN DE MADRE

Esta misión es más visual que jugable. Ve al punto indicado para reunirte con tu padre y elige las conversaciones que más te gusten (7). Cuando acabe la charla, acércate a la entrada del poblado para entrar.

Una vez dentro tendrás que hablar con los mercaderes **Teb** y **Karst** antes de ir al primer punto de reunión. Aquí conocerás a nuevos personajes, uno de ellos se llama **Olín** y tiene un dispositivo como el tuyo, por lo que tendrás que hablar con él para conseguir algo de información.

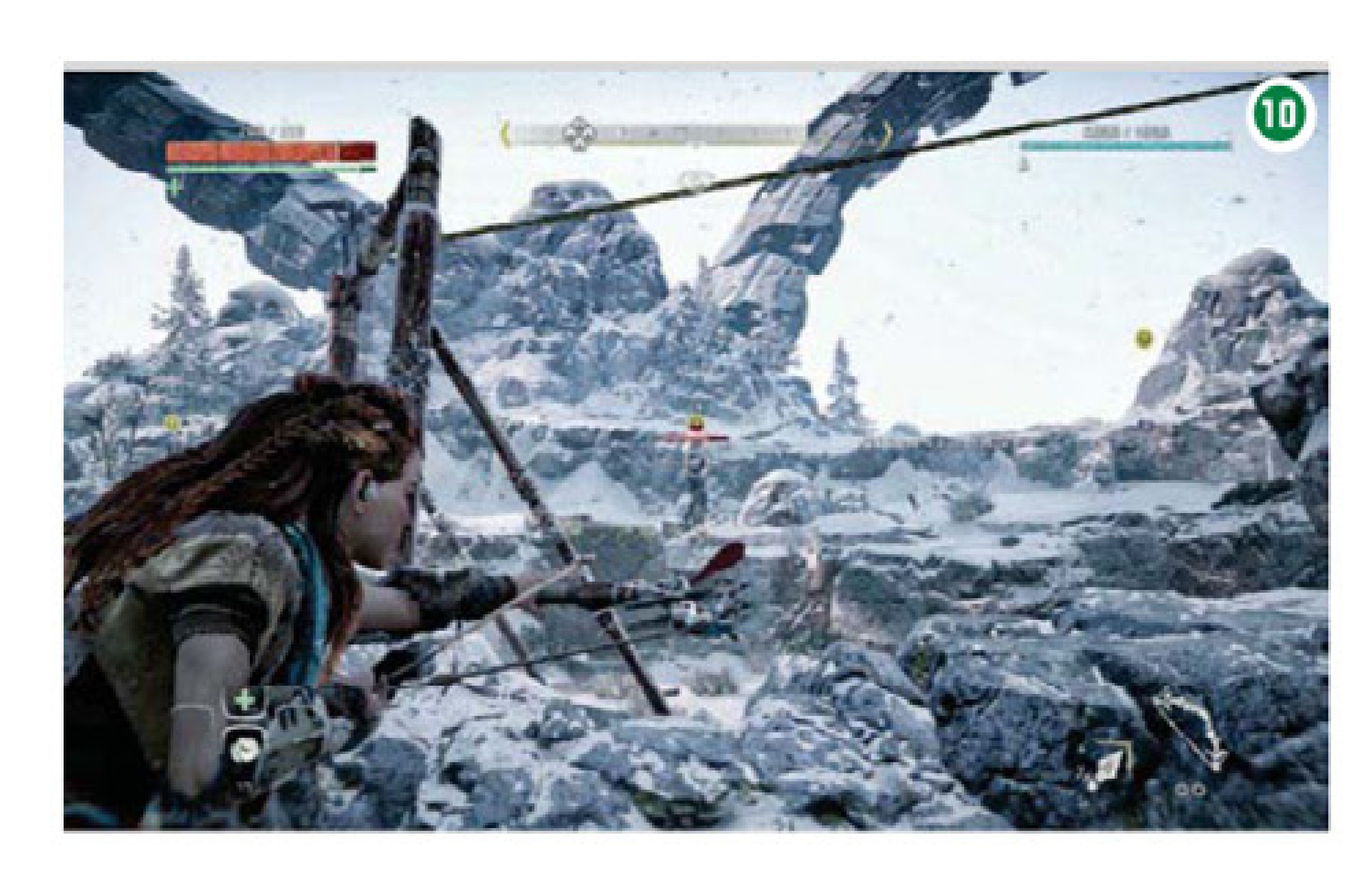
Tras la conversación ve al siguiente punto para iniciar la ceremonia de Bendición. Durante ella elige la respuesta que más te guste (8). Cuando acabe, habla con Olín para completar el objetivo secundario y luego ve hasta la casa indicada para reunirte con el resto de aspirantes. Habla con **Bast** y **Vala** para tener un par de conversaciones opcionales y finalmente duerme en la cama para completar la misión.

LA PRUEBA

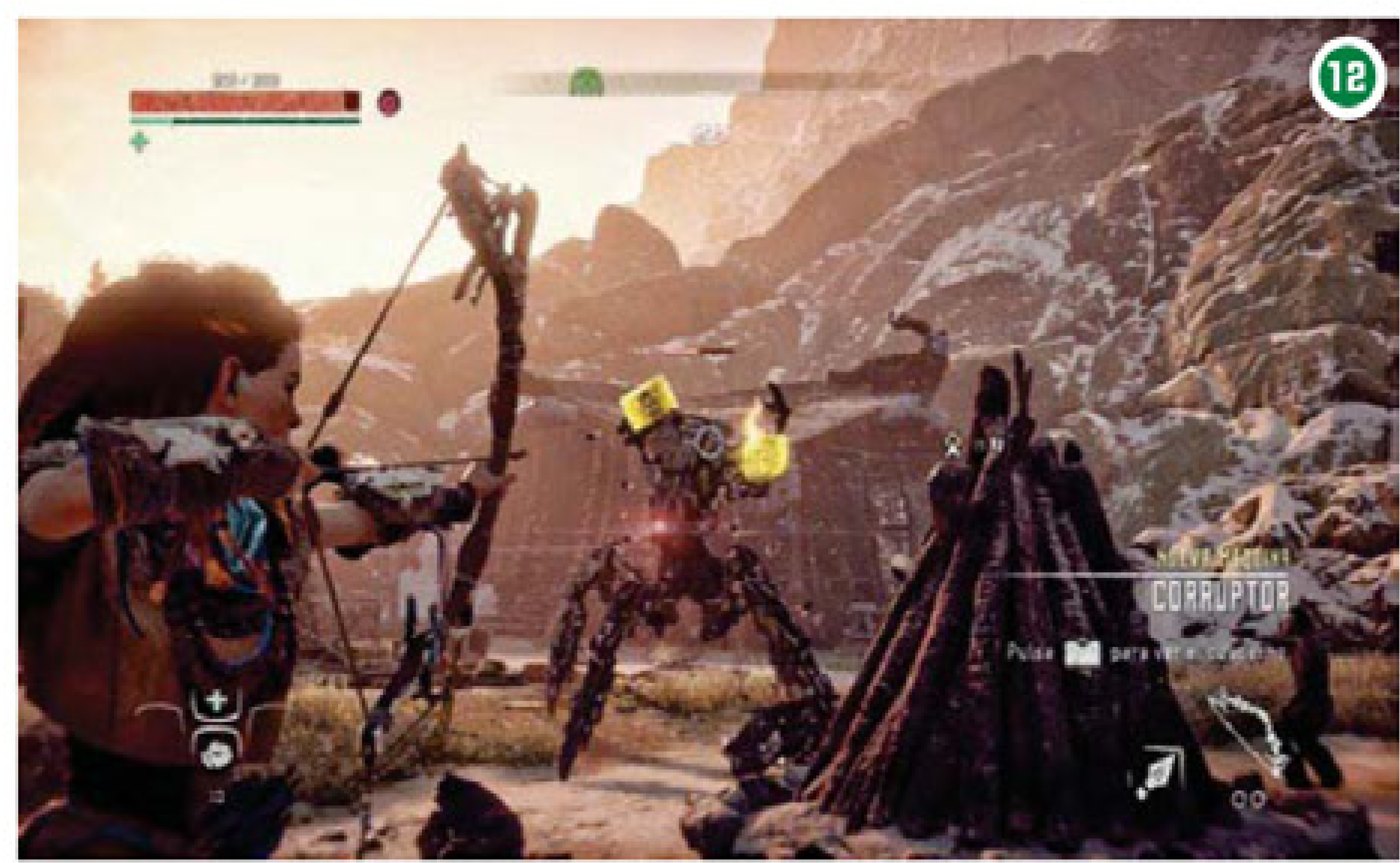
Tras la escena de introducción equípate el arco y afina tu puntería para acabar con un **Pastador** (9). Cuando consigas derribar a alguno, corre hacia él para extraer el **Trofeo de la prueba** y prepárate para conseguir otro en cuanto acabe la siguiente escena.

Tras conseguir el segundo trofeo avanza por la montaña. Sólo hay un posible camino a seguir y gracias a un par de atajos conseguirás llegar primero a la meta. Antes de que llegues a ser proclamada vencedora aparecerá un grupo de enemigos en la zona que os tenderán una emboscada (10).









En cuanto vuelvas a tener el control de Aloy conseguirás el **Trofeo Triunfo en la Prueba**. Tu último objetivo en esta misión será acabar con varias oleadas de enemigos.

LA MATRIZ DE LA MONTAÑA

Una vez que tomes el control de Aloy avanza por la cueva hasta la sala en la que recuperarás tu equipo. Tras la escena tendrás que seguir a **Teersa** hasta cierto punto donde verás otra escena más ⑪.

Al finalizar esta escena sigue de nuevo a Teersa hasta salir de la montaña. Desciende hasta la entrada de la aldea y habla con **Teb** si quieres, antes de ir a hablar con **Resh**. Durante la conversación con Resh verás una escena en la que hace aparición un nuevo tipo de máquina, el **Corruptor**.

Como ves, el Corruptor viene acompañado por varias máquinas más y es recomendable primero acabar con ellas para luego centrarte en el Corruptor. Para causarle un daño extra a este enemigo tendrás que dispararle a las **zonas cilíndricas** que tiene en la parte superior de su cuerpo ⑫.

Cuando hayas acabado con todos los enemigos registra sus restos y, cuando finalmente destruyas al Corruptor, regístrale también. De este modo conseguirás una buena cantidad de **materiales extra** antes de completar la misión.

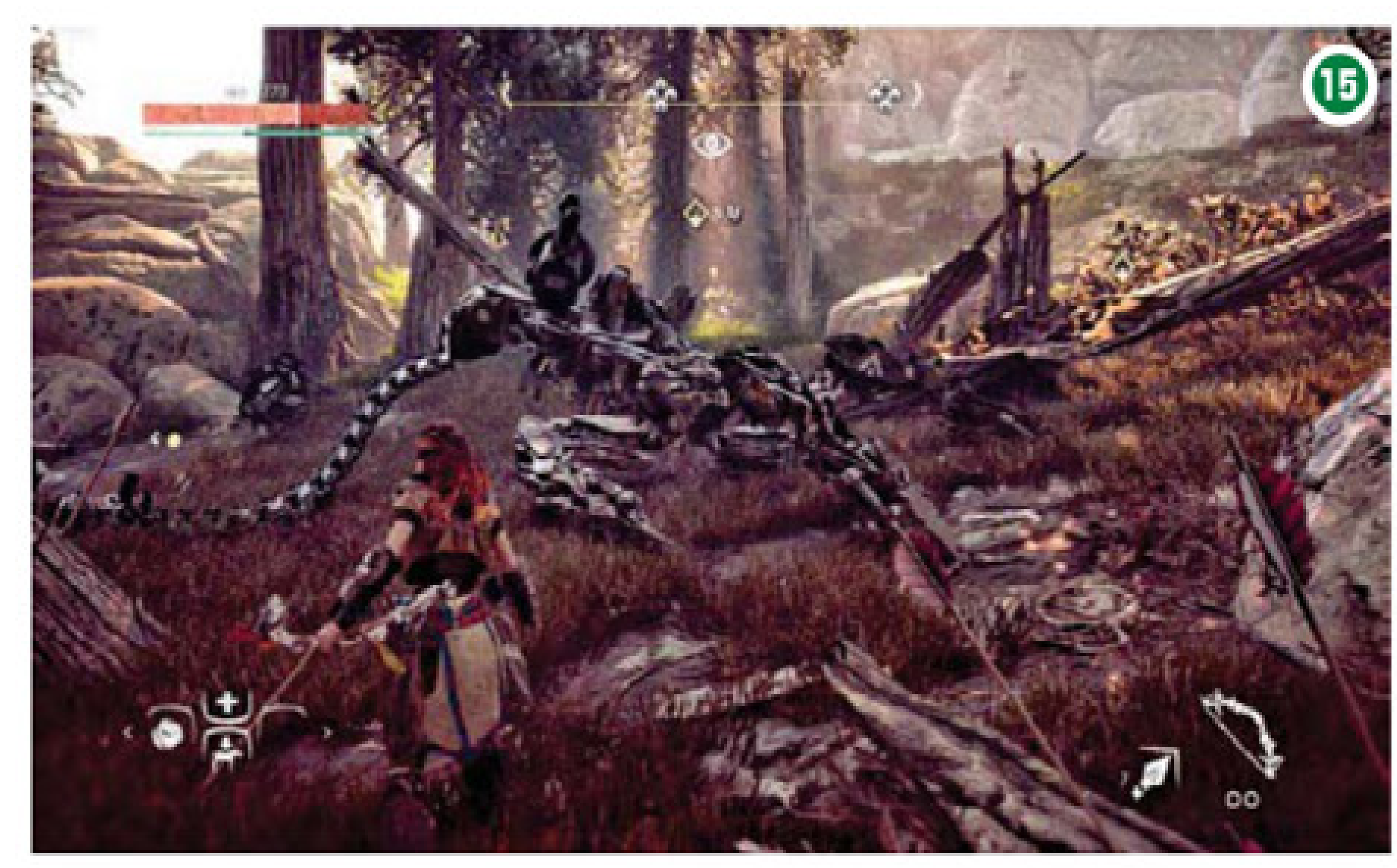
BUSCADORA A LAS PUERTAS

Ve al punto indicado y ocúltate entre las planta mientras esperas a que alguna máquina se acerque a distancia cuerpo a cuerpo para sabotearla ⑬. Sólo debes mantener pulsado ▲ hasta que la barra de saboteo se llene.

Súbete a la bestia, familiarízate con los controles y ve hasta la puerta que te indican. Al pasar por la puerta tendrás una escena en la que hablarás con un joven llamado **Varl**. »







» Durante esta conversación conseguirás la **misión El rastro de la cacique**, que de momento quedará pendiente. Para seguir con esta misión deberás ir a hablar con **Marea** en Corona de Madre, de paso podrás aceptar varias misiones secundarias en esta zona.

Tras hablar con Marea tendrás que ir a liberar las dos zonas corrompidas que te indican. En estas zonas encontrarás a enemigos más agresivos que los normales y tendrás que acabar con todos para liberar la zona. Tras liberar la primera desbloquearás el **Trofeo Primera zona corrompida despejada**.

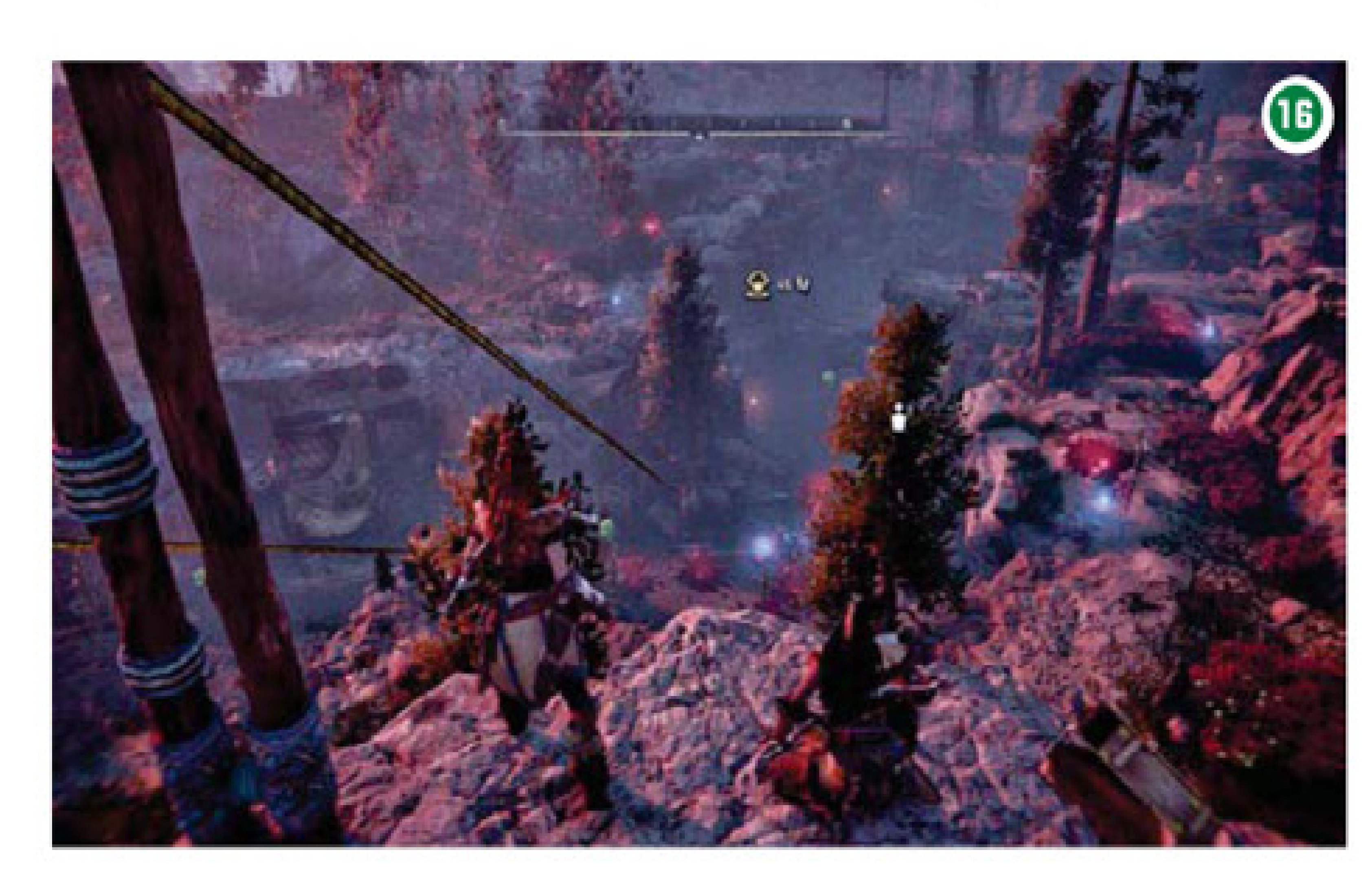
Tras liberar las dos zonas corrompidas tendrás que ir hacia el fuerte de la frontera Carja. Al llegar descubrirás que están siendo asediados por un **Corruptor** y varias máquinas más (14). De nuevo tendrás que acabar con todas las máquinas para que te abran las puertas y tras hablar con un guardia completarás la misión y conseguirás el **Trofeo Lucha contra la corrupción**.

EL RASTRO DE LA CACIQUE

Ve hasta el punto que te indica la misión y examina las dos máquinas que verás en la zona para conseguir información sobre lo sucedido (15). Según vayas a salir de la zona aparecerá **Dran**, un superviviente del ataque con el que tendrás que hablar.

Vuelve a tu montura y cabalga hacia el siguiente destino. Pasarás por una zona peligrosa por lo que debes avanzar lo más rápido que puedas. Llegarás a una zona en la que tendrás que examinar algunos restos. Tras hacerlo, usa el dispositivo para encontrar el rastro de **Sona** y síguelo hasta encontrarte con ella.

Tras una breve conversación tendrás que seguir a Sona hasta llegar a una excavación en la que tendrás que acabar con todos los enemi-





gos 16 que veas por el lugar. Cuando hayas limpiado la zona y ya no quede ningún enemigo, usa tu dispositivo para localizar un **Archivo de Foco** que tendrás que examinar para conseguir información. Finalmente vuelve junto a Sona para tener otra conversación y terminará la misión.

LA VENGANZA DE LOS NORA

Esta misión comenzará con Sona dando un discurso a su grupo de cara a la batalla que se avecina.

Una vez que acabe el discurso tu primer objetivo en esta misión será ir a recuperar las tres zonas que te indican. Puedes hacerlo en cualquier orden, da igual. En cada una de estas zonas encontrarás máquinas corruptas y humanos y debes acabar con todos ellos para poder dar por conquistada cada una de las zonas 17.

Cuando hayas conquistado las tres bases tendrás que reunirte con Sona y Varl. Tras la conversación sigue a Varl hasta llegar al interior del Anillo de Metal y acaba con los enemigos que te irá indicando según avancéis.

Al llegar a la parte central del Anillo tendrás que correr hacia la zona en la que hay una pila de barriles de **Lumbre** y hacerlos explotar para que entren los miembros de Nora. El último paso para completar esta misión será acabar con todos los enemigos que hay por la zona, incluyendo a un poderoso **Recolector ígneo** capaz de lanzar una enorme llamarada de fuego por la boca 18. Ten cuidado.

Al finalizar la siguiente escena conseguirás el **Trofeo Victoria junto a la cacique**.

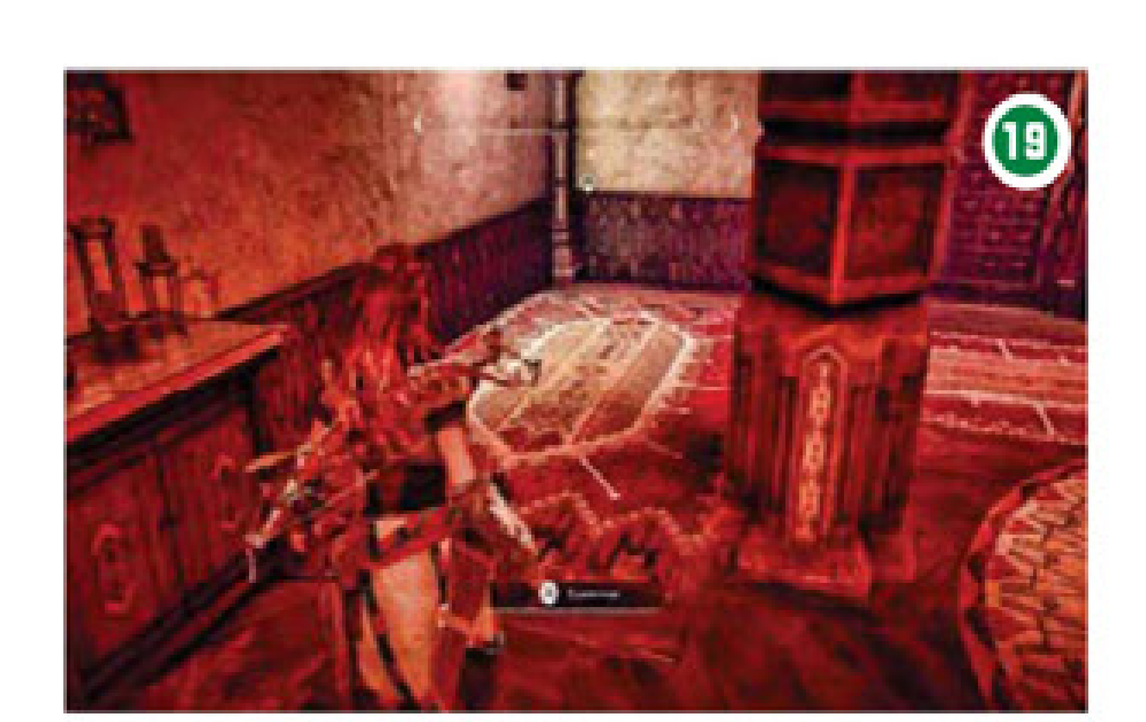
LA CIUDAD DEL SOL

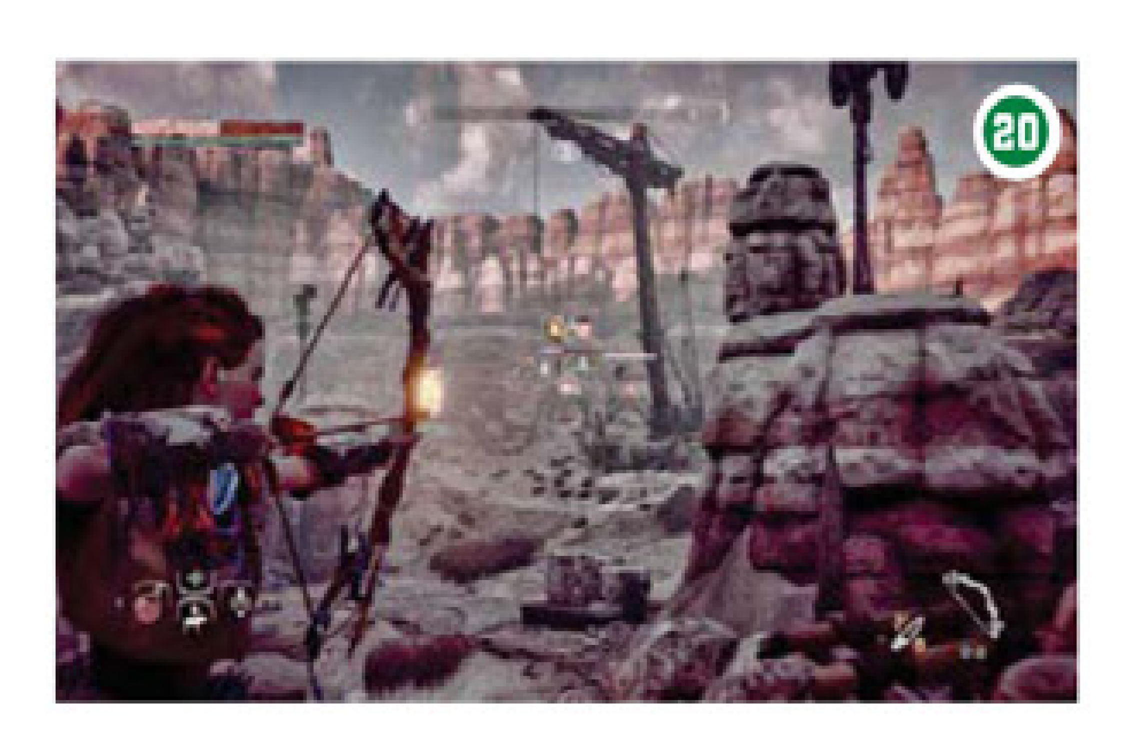
Antes de iniciar la misión vuelve a Ojos de Madre y entra en la montaña. Avanza hasta la primera sala, ve por el pasillo de la derecha y entra en la primera habitación de la izquierda para ver en el suelo la **Célula de energía 2**.

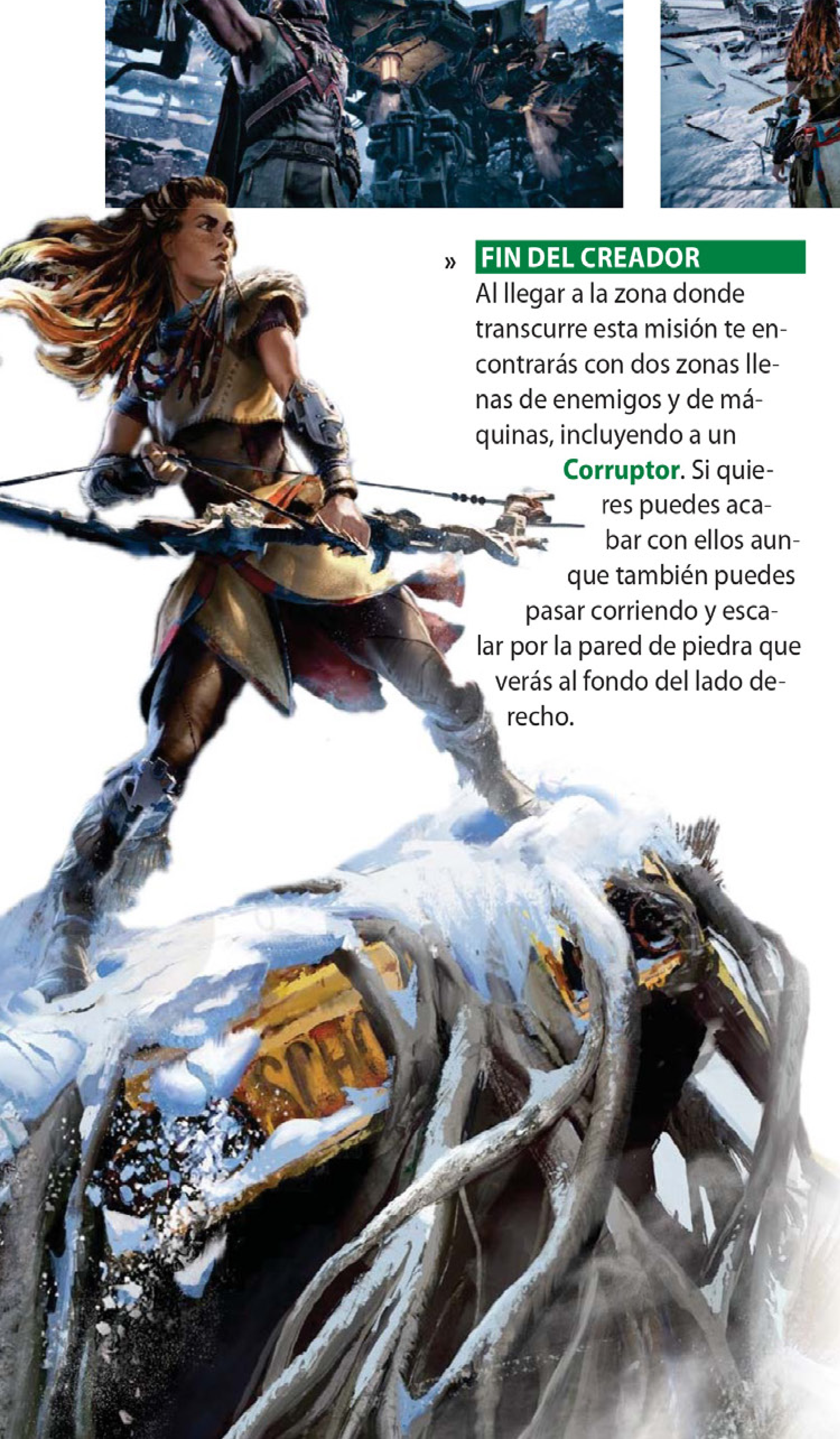
Ve al punto indicado para llegar a la ciudad de Meridian. Al llegar a las puertas de la ciudad los guardias te impedirán pasar pero terminará apareciendo **Erend** y lo arreglará.

Sigue a Erend hasta casa de Olin. Examina la alfombra de una esquina de la planta inferior para apartarla y descubrir unas endebles tablas de madera 19. Sube al piso superior y examina el telar de la pared. Sube por la escalera de mano y empuja el montón de lingotes del pasillo para hacerlo caer y romper así las maderas de abajo. Baja al sótano y examina el **archivo**, el **mapa** y el **diario.** Tras hablar con Enrend conseguirás la **misión El campo de los caídos** pero aún no es momento de realizarla.

Sal de la ciudad y sigue el camino marcado hasta una excavación donde deberás acabar con todos los sectarios y dos **Corruptores**. Aprovecha las zonas altas para que te sea más fácil e intenta prender fuego a los Corruptores para que pierdan vida poco a poco 20. »





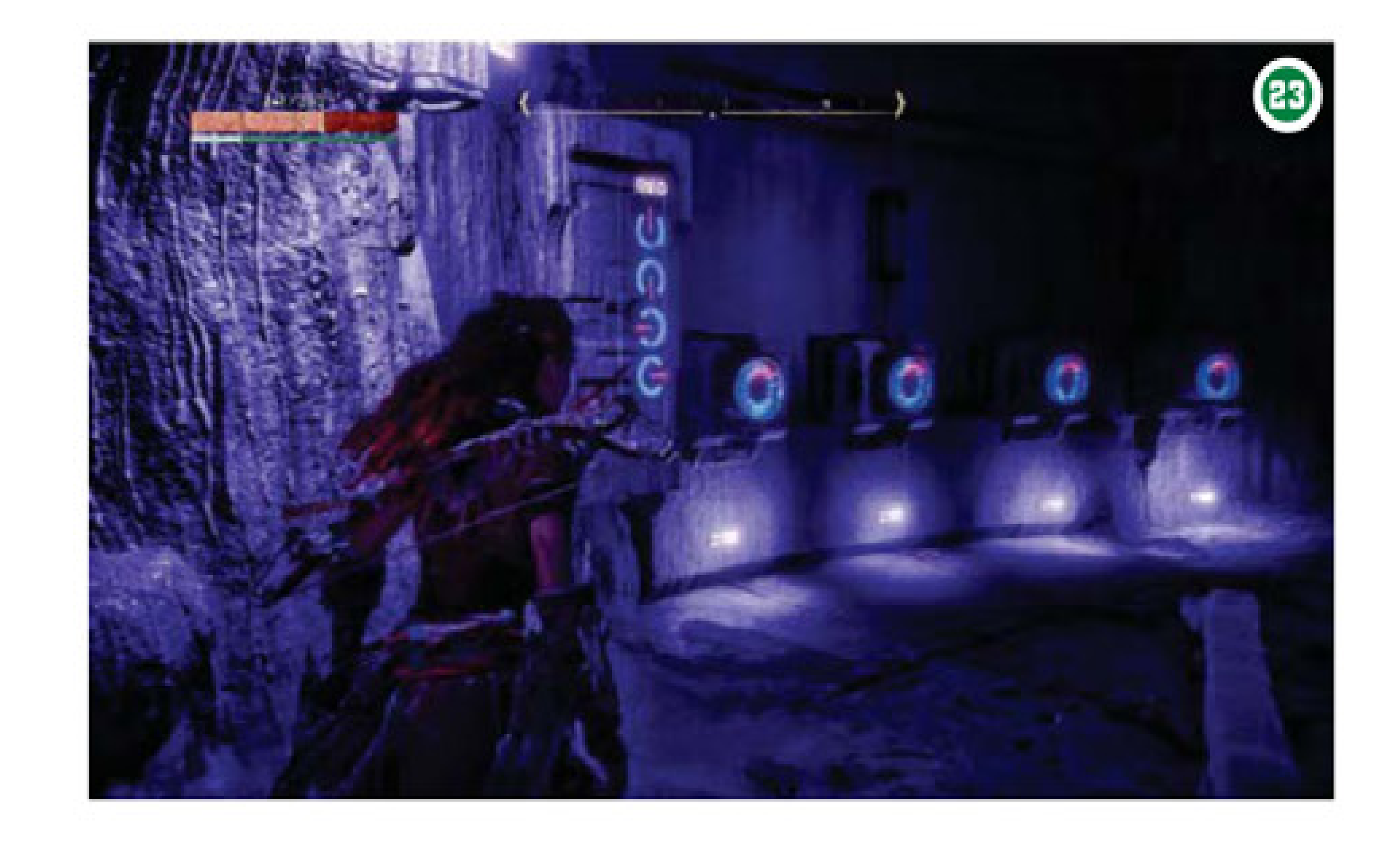


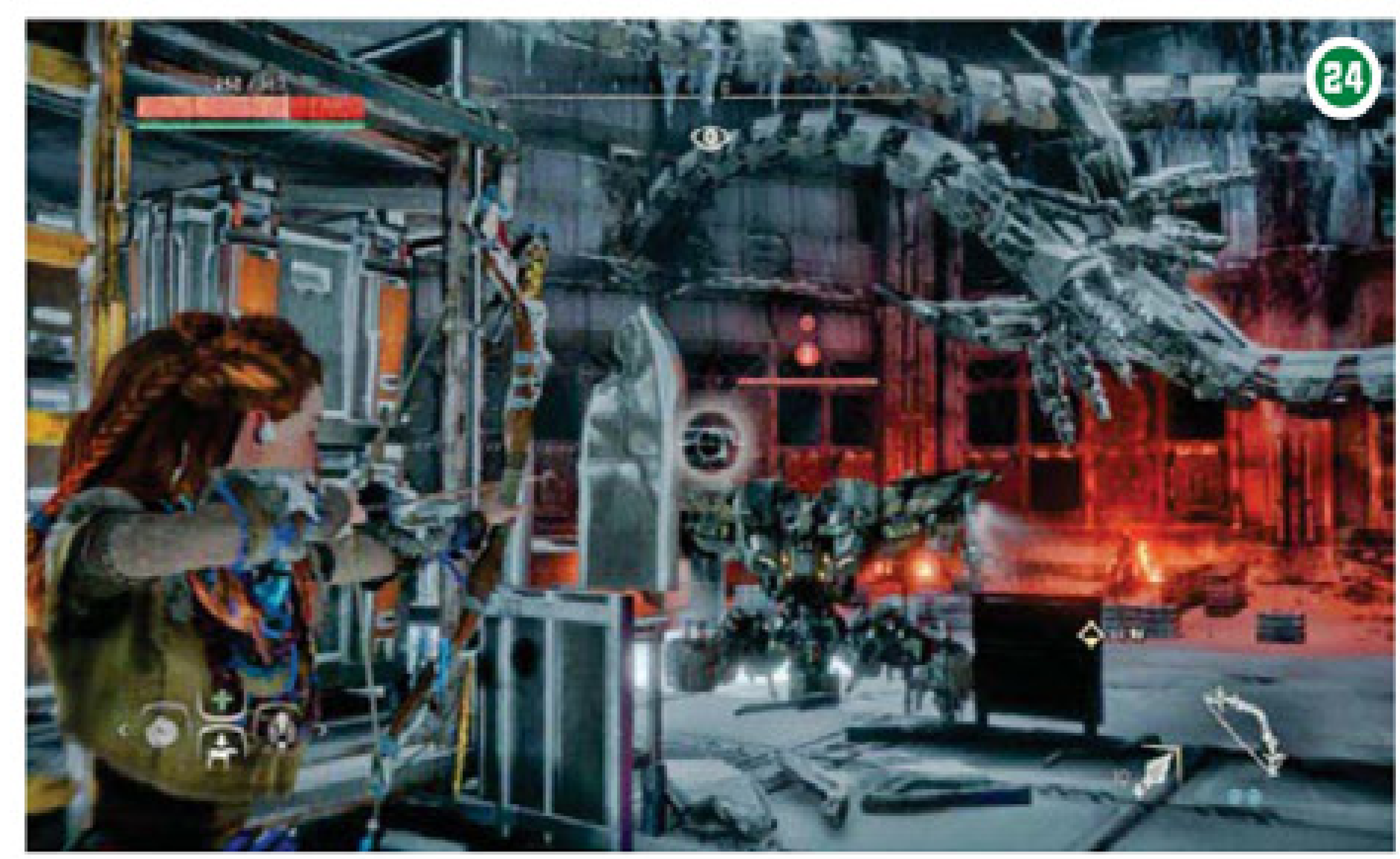
» FIN DEL CREADOR

Al llegar a la zona donde transcurre esta misión te encontrarás con dos zonas llenas de enemigos y de máquinas, incluyendo a un **Corruptor**. Si quieres puedes acabar con ellos aunque también puedes pasar corriendo y escalar por la pared de piedra que verás al fondo del lado derecho.

Avanza por el siguiente sendero hasta llegar a una zona donde, en una escena, verás a una nueva máquina, el **Portador de Muerte** (21). Es una de las máquinas más letales del juego y viene acompañada por otras máquinas y sectarios. Aprovecha las coberturas que verás para ponerte a salvo de los proyectiles del Portador de Muerte y ve acabando poco a poco con el resto de enemigos. Finalmente céntrate en disparar a las partes débiles de la máquina.

Cuando ya no queden enemigos en la zona revisa el **foco del oficial Eclipse** que verás por el suelo antes de avanzar por entre los escombros. Desde este punto sólo tienes que ir avanzando hasta llegar a lo más alto de la torre. Guíate por los salientes y barras de color amarillo para saber por dónde ir avanzando y de paso inspecciona algunos **datos** para conseguir algo de información extra.





Al llegar arriba del todo date la vuelta y escala por los salientes que verás en la columna más alta, terminarás llegando a una zona en la que encontrarás la **Célula de energía 3**. Vuelve abajo y activa los **datos** que verás para presentar unos hologramas con una información realmente reveladora 22.

Cuando te dirijas hacia el ascensor para volver abajo verás otra escena más y con ella acabará la misión y de paso conseguirás el **Trofeo Aprendizaje del pasado**.

EL CEMENTÉTRICO

Adéntrate en las ruinas y prepárate para una cálida bienvenida: en la primera sala te esperan humanos y máquinas. Cuando la zona esté tranquila cuélgate del cable de color amarillo para descender hacia el interior de la estructura.

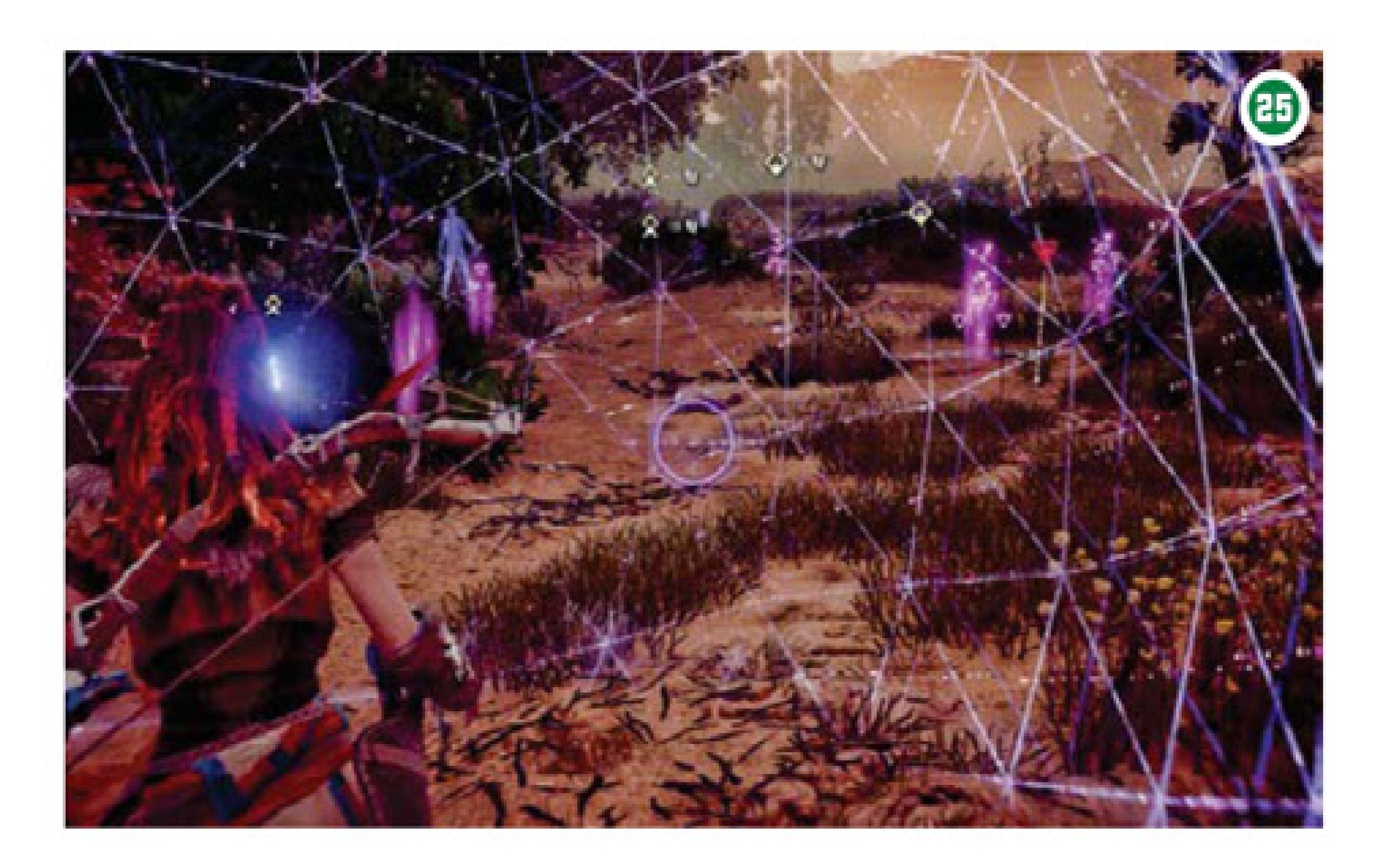
Según avances terminarás llegando a un pasillo en el que una puerta cerrada te impide el paso. Ve hasta el fondo de este pasillo para llegar a una sala en la que tendrás que solucionar tres puzles. En cada uno de ellos tendrás que usar el dispositivo para ver cuál es el orden en el que debes colocar cada uno de los círculos del circuito.

En el puzle de la planta superior te debes guiar por la señal de color rojo que ves en el generador y que indica hacia donde tiene que estar el hueco del círculo 23.

En uno de los de abajo verás que falta la señal de color rojo, pero te podrás guías por el hueco. Finalmente en el último puzle verás que no hay señal roja y tendrás que escuchar a solución en el foco que verás en el suelo. Solo debes tener en cuenta colocar la parte roja del círculo hacia la posición cardinal de izquierda a derecha como indica el operario durante la grabación.

Tras completar los tres puzles podrás pasar por la puerta y en el siguiente pasillo asegúrate de recoger la **Célula de energía 4** que verás en el suelo. Termina de cruzar el pasillo para llegar a una zona en la que te enfrentarás a un grupo de Eclipses y varias máquinas. Desde este punto ya sólo tendrás que seguir el camino por la estructura hasta llegar a una zona en la que lucharás contra un **Portador de Muerte**, esta vez completamente operativo.

Para derrotarle, céntrate en acabar con todos los humanos que le acompañan. Ocúltate tras alguna cobertura en la que no te cause demasiados problemas y espera a que los enemigos se vayan acercando para eliminarlos. Cuando sólo quede la máquina, ve hacia la única estructura (en el lado derecho según llegaste) para ocultarte tras la esquina y acribíllale desde esta posición hasta derrotarle 24. »





» **Una vez finalizado en combate** sigue el camino marcado hasta llegar a una sala en la que verás otro revelador holograma y luego sal por la puerta del fondo para volver al exterior y completar la misión.

EL CAMPO DE LOS CAÍDOS

El primer paso en esta misión será acabar con algunas máquinas que están atacando a Erend. Apenas son un par de máquinas y además contarás con la ayuda de **Erend** a lo largo de toda la misión.

Cuando ya no queden enemigos sigue a Erend hasta el lugar de la emboscada y usa tu dispositivo para localizar cinco elementos que tendrás que examinar (25). Tras examinarlos todos, activa el rastro del carro y síguelo hasta llegar a lo más alto de la montaña.

En esta zona primero tendrás que acabar con un grupo de atacantes y luego con dos máquinas. Aprovecha los edificios y estructuras para subir a una posición más elevada desde la que podrás usar el arco con mayor facilidad (26).

Cuando no quede nadie investiga los cuatro elementos de la parte central y el trípode en la estructura más grande. Luego habla con Erend para completar la misión.

HACIA LAS TIERRAS FRONTERIZAS

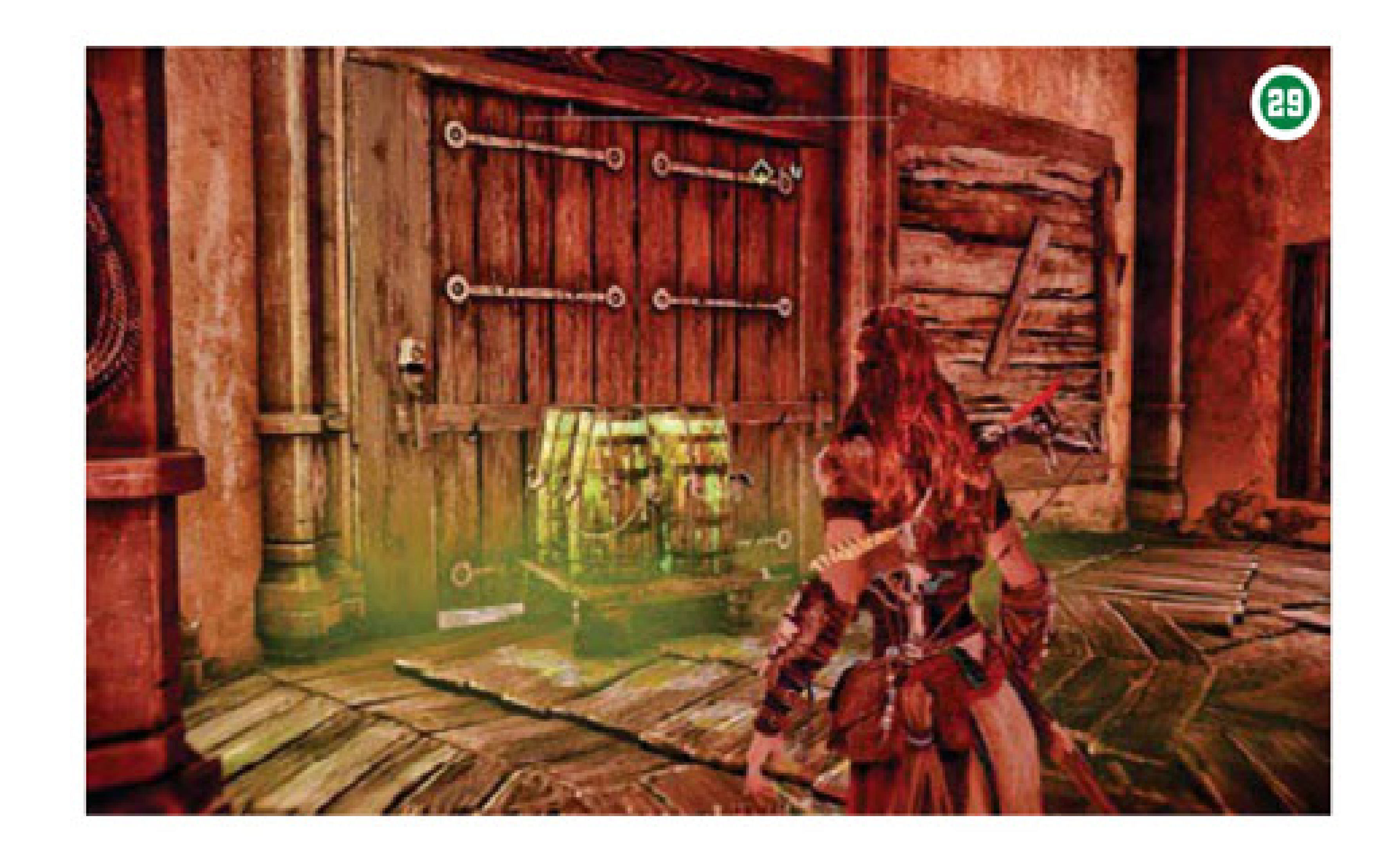
Comenzará con una reunión con **Erend** en el Palacio del Sol. Tras ella tendrás un largo viaje hasta **Risco Inclinado**.

Al llegar al pequeño poblado da una vuelta por la zona central hasta tener una charla con Erend. Luego, activa el dispositivo para buscar un rastro en la parte superior de la ciudad y síguelo para encontrar al **agente de Marad** tras un edificio.

Tras otra conversación tendrás que poner rumbo hacia el **campamento de Dervahl**. Aquí debes acabar con todos









los forasteros y máquinas que veas. Rompe las cadenas de las máquinas que están presas y te ayudarán a acabar con los forasteros, aunque luego tendrás que eliminarlas 27.

Cuando acabes con todos, aparecerá el campeón de Dervahl en la parte alta de la ciudad. Es un humano fácil de derrotar y si le disparas con las flechas de fuego una y otra vez no podrá usar su **Escupefuego** contra ti 28.

Una vez derrotado entra en la base y desactiva la trampa auditiva para que Erend te pueda seguir hasta el sótano. Aquí tendrás una escena y, tras usar tu dispositivo para localizar un par de elementos, que tendrás que examinar completarás la misión.

EL SOL PERECERÁ

Esta misión comenzará con una conversación con **Avad** en su palacio, elige las opciones que quieras durante ella.

Cuando acabe la reunión, sigue el camino indicado hasta llegar a un almacén de la ciudad. Entra y examina la bomba de la planta inferior, sube a la planta superior y examina la abrazadera que ves a la izquierda de los barriles explosivos para abrir las puertas 29. Finalmente examina los barriles para hacerlos caer con la ayuda de **Erend**.

Tras sobrevivir a la explosión date la vuelta y usa tu dispositivo para encontrar un rastro que tendrás que seguir hasta un desfiladero. Avanza con cuidado y, tras la escena que verás más adelante, deberás escalar por la pared de la montaña para llegar al puente.

Avanza por el puente y cuélgate del cable para llegar a la parte inferior del palacio. Aquí tendrás que derrotar a dos enemigos. Examina la zona antes de subir por las siguientes escaleras para llegar a la parte más alta del palacio.

Al llegar tendrás una escena con Avad. Destruye el dispositivo de sonido para liberarle. Al pasar por la siguiente puerta comenzará el enfrentamiento contra **Dervahl**. No es complicado derrotarle, pero viene acompañado por varios guardias, por supuesto las flechas de fuego acabarán con ellos rápidamente.

Durante la siguiente escena llegarán unas máquinas Rapaces 30. Quizás te hayas cruzado ya con estas aves en tus viajes por la zona norte, son ágiles pero el fuego causa estragos en sus sistemas e incluso las hace caer, por lo que podrás rematarlas con la lanza.

El último paso en la misión será hablar con Avad, Erend y Dervahl. Habla primero con este último para tener una conversación opcional y tras hablar con los otros dos completarás la misión y conseguirás el **Trofeo Meridian a salvo de sus enemigos**. »





MALDICIÓN DE LA OSCURIDAD

Viaja hasta el punto que indica la misión y escala por la pared hasta llegar a una zona oculta de la montaña 31. El objetivo aquí es pasar sin que las **máquinas corruptas** te detecten, aunque también puedes pasar corriendo o acabar con ellas. En cualquier caso, para completar la primera zona tendrás que escalar por unas rocas que verás al fondo del lado izquierdo y en la segunda, escala por las rocas que verás en el fondo derecho.

Te encontrarás en una zona en la que están las patas de un **Cuellilargo**. En esta zona puedes ir avanzando poco a poco mientras acabas con los enemigos a base de sigilo o por el contrario acabar con ellos causando todo el caos que puedas. Cuando ya no quede nadie, examina los **datos** que verás en la cabaña del fondo y empuja el árbol que verás a la izquierda para crear un puente que pase por detrás de la puerta de madera.

Avanza por esta zona de la montaña hasta llega a la parte superior del Cuellilargo que buscabas y ver una escena 32. Cuando finalice, tendrás que correr todo lo que puedas para sobrevivir. Dos **Portadores de Muerte** te estarán atacando desde el otro lado de la montaña y además te cruzarás con algunos humanos durante la huida. Al llegar al puente de madera prepárate para descender haciendo rappel y con la siguiente escena completarás la misión y conseguirás el **Trofeo Sabotaje de la red de los Eclipse**.

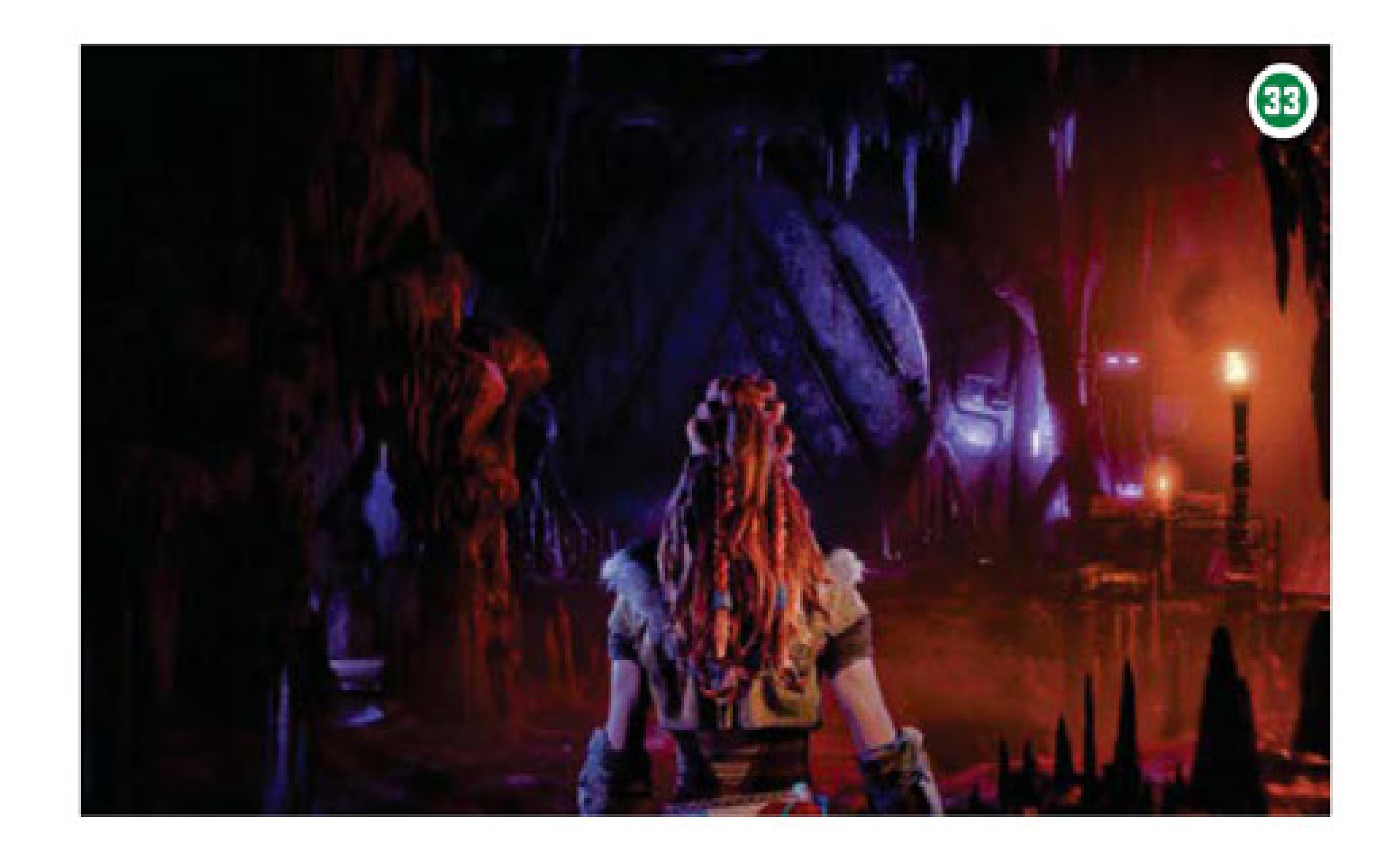
LOS SECRETOS PROFUNDOS DE LA TIERRA

Antes de iniciar esta misión ten en cuenta que según la acabes comenzará la siguiente y lo hace con un enfrentamiento contra un duro oponente, así que debes ir preparado.

Viaja hasta el punto que te indican para llegar a la **Ciudadela**. Sube por la rampa principal y ve hasta la sala del trono para ver una escena. Cuando acabe, ve hacia el balcón y desciende por la montaña hasta llegar a una madera que tendrás que apartar para entrar en la montaña.

Desde este punto de la misión tendrás que ir avanzando por varias salas en las que tendrás algunas de las escenas más importantes del juego 33. El camino a seguir es bastante intuitivo pero según avances tendrás que derrotar a varios miembros de **Eclipse**.

Llegarás a una puerta que está cerrada y tendrás que manipular las terminales que verás en la sala que está bajando la escalera de la derecha de la puerta. De nuevo, guíate por los símbolos de la terminal de la izquierda para saber cómo posicionar los círculos. Primero tendrás que





posicionar los del lado izquierdo para que se abra una puerta en el pasillo anexo por el que debes avanzar para encontrar la célula que tendrás que colocar en las terminales del otro lado. Tras colocar el núcleo en su lugar correspondiente tendrás que mover los círculos teniendo en cuenta que el panel con los códigos esta bocabajo.

Tras pasar por la puerta que has abierto, avanza por las instalaciones acabando con un par de enemigos, hasta llegar a un despacho en el que verás una escena 34. Terminará la misión y conseguirás el **Trofeo Descubriendo la verdad**.

EL TERROR DEL SOL

Comenzará con una escena que finalizará con la caída en la arena de la **Ciudadela** en la que tendrás que enfrentarte a un poderoso **Bégimo**.

Lo primero que tendrás que hacer es recuperar tu equipo. Para ello tendrás que ocultarte detrás de cualquier pilar que veas por la arena, de tal forma que la máquina la embestida dos veces para destruirla 35. Repite esta misma operación con otro pilar y tendrás una escena en la que recuperarás tu equipo.

Ahora es cuando comienza el combate contra el Bégimo.

Equípate las flechas de fuego y dispara a cualquier parte del cuerpo, preferiblemente a las placas que tiene a los lados de la cara o a los tanques de energía que tiene en su parte trasera 36.

Es un enemigo realmente poderoso, realiza unas fuertes embestidas y también unos golpes en el suelo que te pueden llegar a quitar una gran cantidad de vida por lo que no debes dejar de atacar ni un solo segundo.

Cuando consigas quitarle toda la vida tendrás una escena con la que terminará la misión. »









» ## EL CORAZÓN DE LOS NORA

El primer paso en esta misión será volver a **Ojos de Madre** y, como puedes comprobar, no puedes usar las hogueras más próxima para realizar un viaje rápido.

Viaja hasta la hoguera más próxima que hayas desbloqueado y cabalga en la montura para llegar a Ojos de Madre. Al llegar verás que el poblado está siendo asediado. De ti depende cómo actuar: puedes acabar con los enemigos según avanzas, aunque también puedes ir corriendo hasta la cumbre para reunirte con los supervivientes.

En cualquiera de los casos tras reunirte con ellos tendrás un enfrentamiento contra un **Atronador** 37. Esta máquina no tiene debilidad alguna y además su cuerpo está completamente recubierto por metal por lo que derrotarle llevará tiempo.

Cuando veas que en el cielo aparece una especie de haz de luz, corre lo más lejos posible para evitar las explosiones que se originarán o lo pasarás realmente mal.

Cuando derrotes a la enorme máquina entra en la montaña para hablar con **Teersa**. Tras acabar la conversación podrás avanzar al interior de la montaña y cuando llegues a la sala central deberás examinar la terminal principal para presenciar otra escena más.

Una vez acabada esta escena vuelve junto a Teersa para tener otra escena con la que terminará la misión en la que además conseguirás el **Trofeo Ruptura del asedio de la Madre** 38.

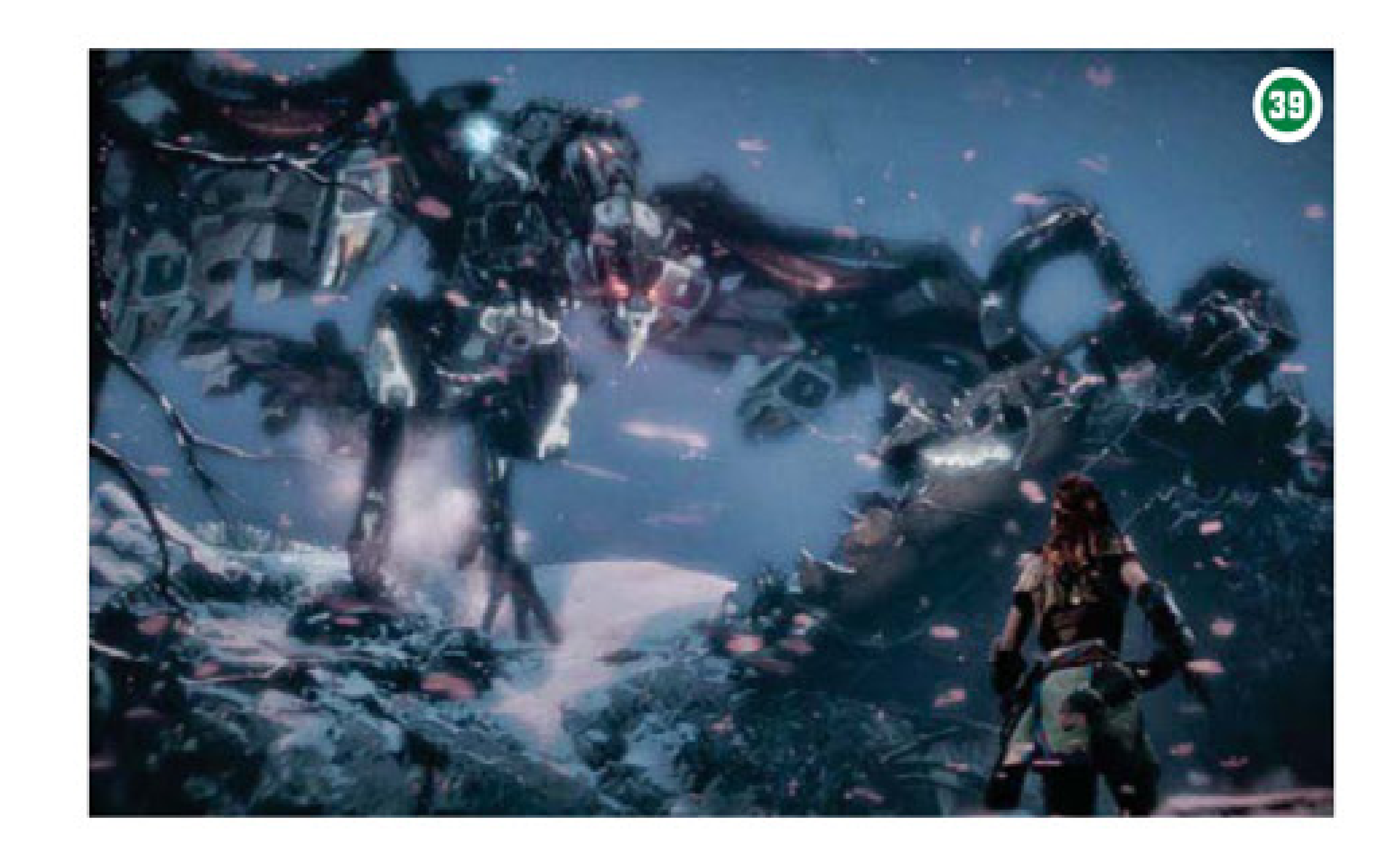
LA MONTAÑA QUE CAYÓ

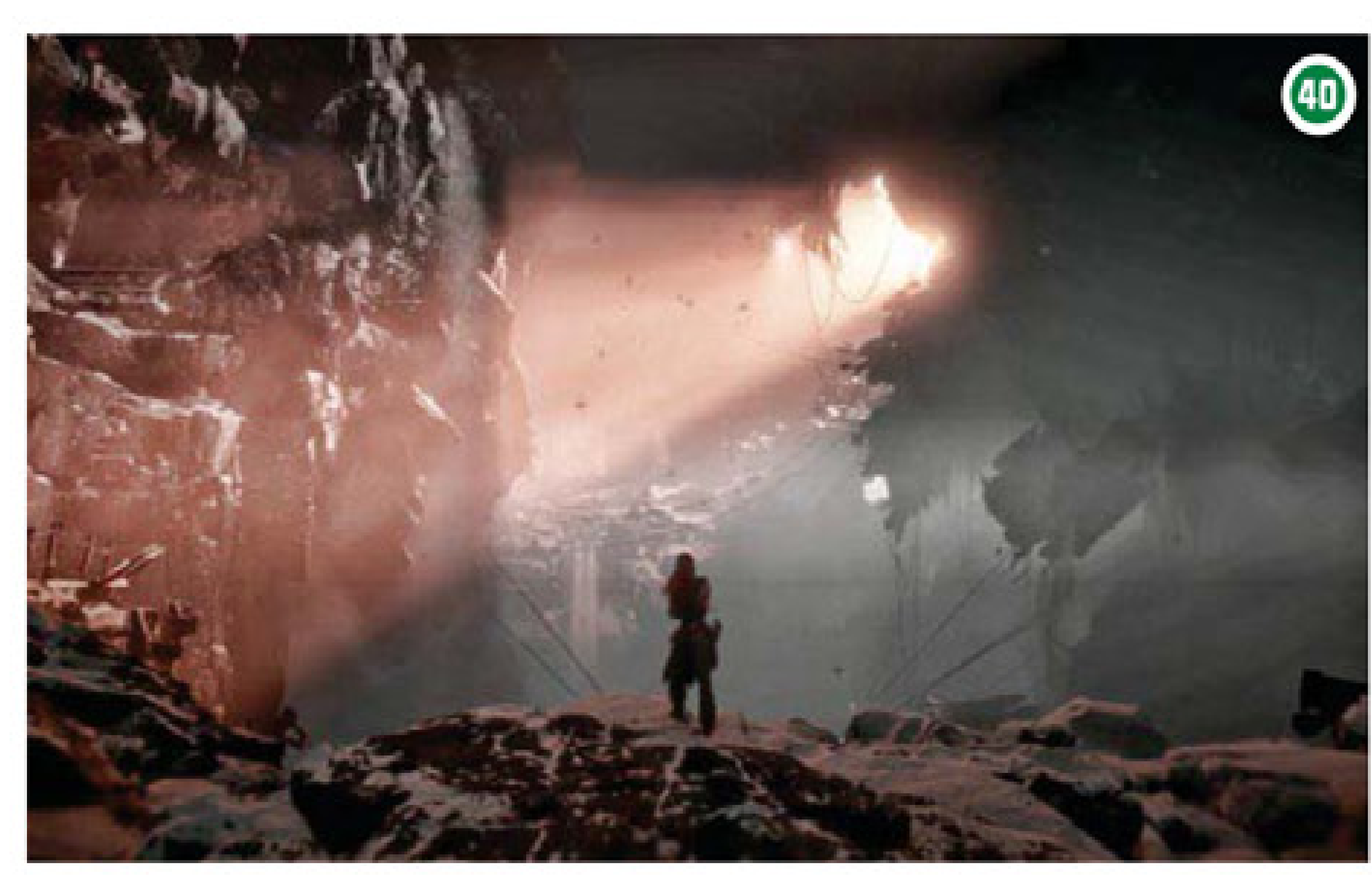
Realiza el largo viaje hasta el punto en el que se inicia la misión y escala por la pared para llegar a lo más alto de la **Cima Amarga**.

Desde este punto tu objetivo será avanzar por dos zonas más, plagadas de máquinas. Si quieres puedes enfrentarte a ellos o seguir el cauce del río hasta llegar a la montaña que verás al fondo de cada zona y escalar por ella.

Tras escalar por la segunda montaña tendrás una escena en la que hará presencia la **Avempestad**, una de las máquinas más grandes y letales del juego 39. Acabar con esta bestia no será tarea fácil, pero deberás hacerlo para añadirla a tu lista de máquinas destrozadas.

Cuando consigas derrotar a la bestia alada podrás avanzar por la montaña hasta llegar a las **Ruinas Gaia Prime** 40. En estas ruinas no encontrarás ningún tipo de enemigo, así que sólo de trata de un paseo. Sólo tendrás que ir avanzando por las instalaciones mientras ves algunos hologramas más.





Avanza hasta que tengas que realizar un salto de rappel y, nada más caer, ve hacia la izquierda. Sube por la roca que ves al fondo y escala por la pared de la izquierda para llegar a una sala en la que encontrarás la **Célula de energía 5**. Ya estás más cerca de la Armadura Tejeescudos.

Vuelve donde caíste tras hacer el rappel y desciende por el camino de la derecha. Sigue por este camino hasta conseguir un **Control Maestro** que tendrás que tendrás que instalar en la lanza para completar la misión. Al hacerlo conseguirás el **Trofeo Arma poderosa recuperada**.

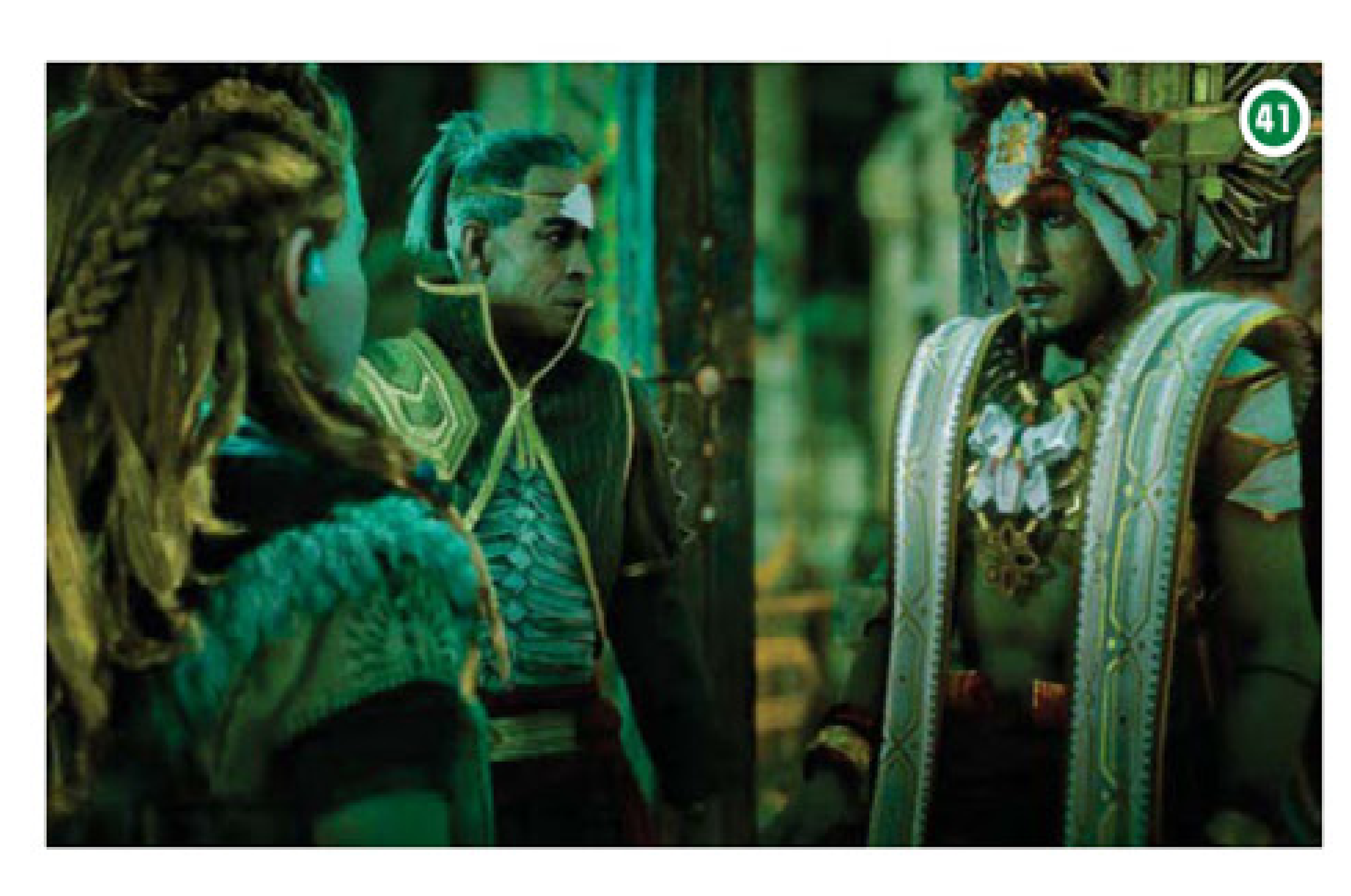
LA SOMBRA QUE SE CIERNE

Antes de comenzar esta misión debes tener en cuenta que en cuanto la termines se iniciará de forma automática la última misión. Llegado este punto será el momento de decidir si quieres acabar ahora todo lo que está pendiente o hacerlo tras completar la historia. Tras la escena final, el juego volverá a este punto por lo que no debes preocuparte de hacer backup.

Esta misión transcurre en la ciudad de Meridian. El primer paso de la misión será ir a hablar con **Avad** para trazar un plan con el de detener el asedio de las máquinas 41.

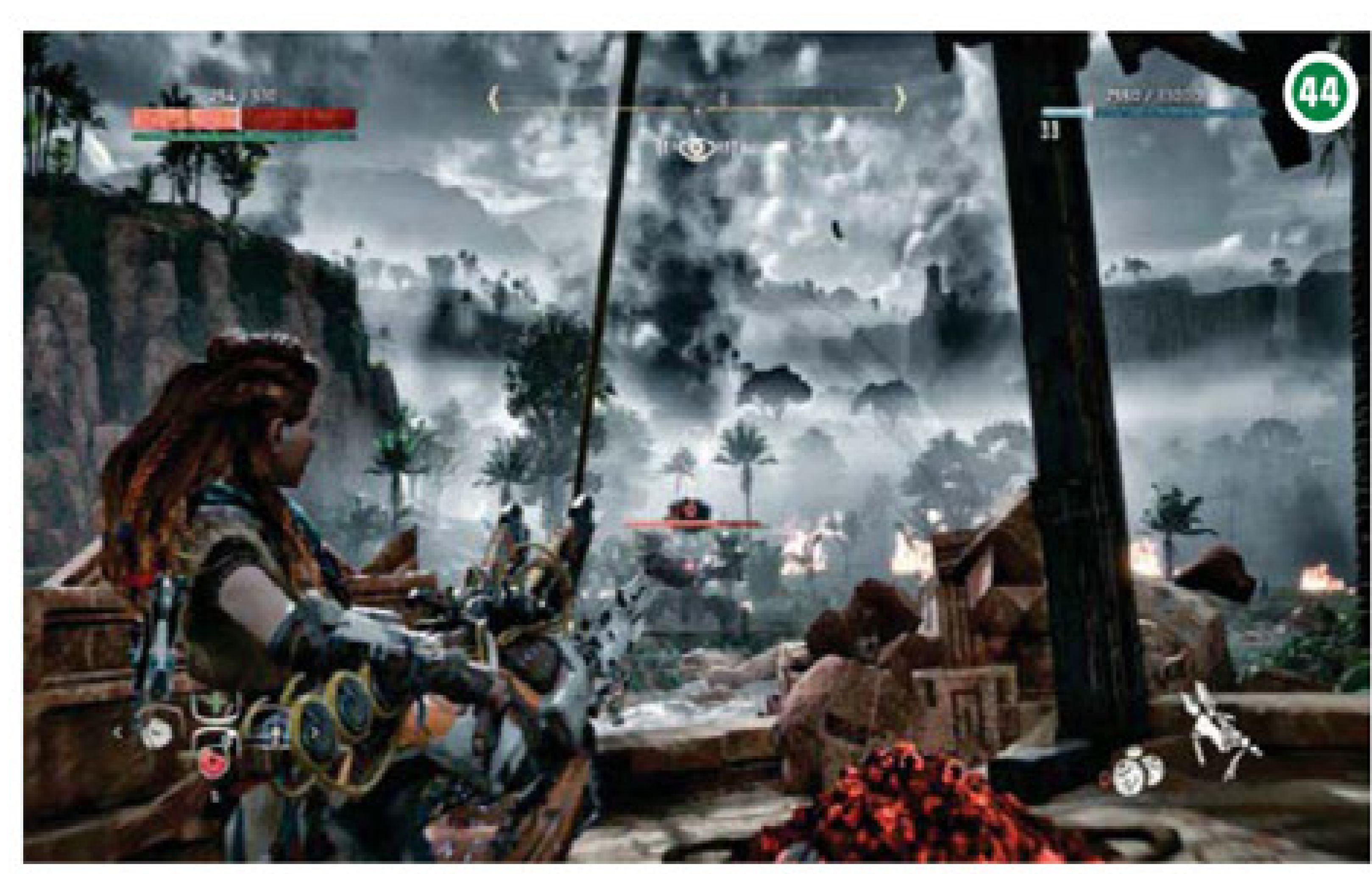
El siguiente paso será ir a los puntos que te indican para hablar con las personas que se hayan unido a la causa dependiendo de las misiones que hayas completado durante el juego. En la zona de las terrazas es recomendable que practiques un poco con el arma que te ofrecen de cara a la misión final.

Cuando hayas terminado de hablar con todo el mundo ve a comprar todo lo que te pueda hacer falta para la misión final y prepárate porque cuando te vayas a dormir en la casa de Olin tendrás una escena con al que finalizará esta misión 42. »









AL BORDE DE LA EXTINCIÓN

Durante la escena con la que comienza esta misión se desbloqueará el **Trofeo Todos los aliados se han unido**, siempre que los hayas reclutado a todos. Sino lo consigues, revisa las misiones que hayan quedado incompletas y repite esta misión para obtener el trofeo.

Nada más comenzar te encontrarás rodeado por algunos miembros de Eclipse comandados por **Helis**. Acaba con los guardias lo más rápido que puedas y usa las flechas de fuego para hacer explotar los barriles verdes cuando Helis esté cerca para causarle un gran daño 43.

Tras el combate revisa la zona en busca de objetos para reabastecerte y sal por la puerta de madera. Cuélgate de la cuerda para llegar a la zona de las terrazas de la misión anterior y prepárate para la llegada de varias oleadas enemigas, empezando por el lado derecho y turnándose una y otra vez. En las oleadas llegarán algunas de las **máquinas más letales** del juego, por lo que debes afinar la puntería y acabar con ellos lo más rápido que puedas 44.

Cuando acabes con los últimos enemigos tendrás una escena en la que **Aloy** perderá el conocimiento. Cuando despierte, avanza por la ciudad esquivando el fuego y a algunas máquinas y sigue el camino indicado hasta llegar a la **Aguja**, en el camino verás **suministros** de todo tipo por si acaso te hiciesen falta.

Tras subir por la montaña y realizar un poco de escalada, te encontrarás con tus compañeros y también con algunas cajas que contienen los últimos **suministros**. Revisa una vez más tu equipo y cuando estés listo sube por los escombros para llegar a la zona donde te espera el **jefe final**.

Para derrotar a este jefe, céntrate en quedarte tras una cobertura asomándote lo menos posible y dispárale a cualquier punto débil que esté a la vista. El jefe no tardará demasiado en ir rompiendo las coberturas por lo que tendrás que estar atento para cambiar de posición.

Según le vayas quitando vida, irán apareciendo **oleadas de máquinas** a la vez que el jefe sigue atacando. Corre todo lo que puedas y espera el momento oportuno para atacar mientras tus compañeros les van quitando vida.

Cuando consigas quitarle toda la vida al jefe examina el dispositivo que ves al final de la zona para completar la última misión y dar pie a la escena final del juego.

Cuando finalice la escena post-créditos conseguirás el **Trofeo Fin de la amenaza de las máquinas de guerra**.

MISIONES SECUNDARIAS

En esta sección detallamos cada uno de los tipos de misiones secundarias que podemos llegar a realizar en *Horizon Zero Dawn*, y los correspondientes trofeos que conseguimos al completarlas. El propio juego nos indica el nivel recomendado para completar cada misión y también la recompensa que conseguiremos al completarla.

MISIONES SECUNDARIAS

Estas misiones son las más comunes. Las conseguiremos de humanos que están repartidos por todo el mapa ❶. Son objetivos secundarios, como por ejemplo seguir un rastro para encontrar a una persona desaparecida, acabar con todas las máquinas de una zona o incluso hacer nuevos aliados se unan a las defensas.

En la ciudad de Ocaso debes hablar con una mujer llamada **Vanasha** para iniciar la cadena de misiones secundarias **Recompensa por el traidor**. Cuando completes esta cadena de misiones conseguirás el **Trofeo Ayudando a los desertores**.

RECADOS

Los recados nos los ofrecen humanos que veremos por todo el juego y se basan en ir en busca de ciertos suministros, conseguir información o crear ciertos objetos ❷.

En la ciudad de Meridian debes hablar con un hombre llamado **Ukan** para iniciar la cadena de recados **Cazando para la Logia** en la que terminarás conociendo a Talanah.

Cuando completes todas las misiones que te ofrece esta mujer conseguirás el **Trofeo Caza de Rojafauce con Talanah**.

CAMPAMENTOS DE BANDIDOS

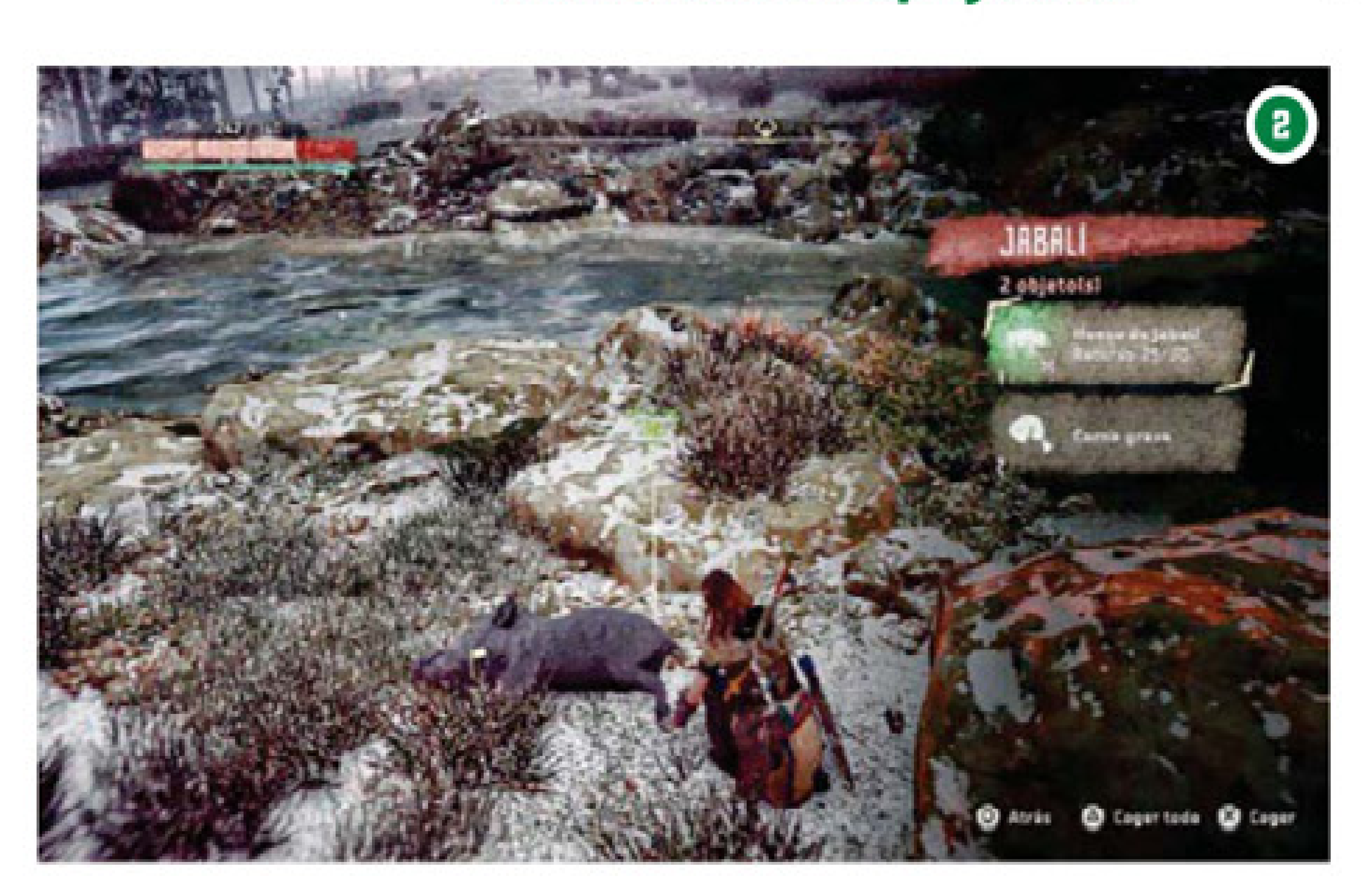
En estas misiones nuestro objetivo será ir a una base o poblado enemigo y acabar con todos sus miembros. Vamos, que nos toca hacer limpieza a fondo y eliminar a todos los bandidos.

Algunas de estas bases están fuertemente protegidas por lo que debemos ir bien preparados ❸. Al recuperar una base podremos acceder a un nuevo mercader y a una hoguera en esa misma base.

Al recuperar el primer asentamiento conseguirás el **Trofeo Primer campamento bandido despejado**.

Tras arrebatar todos los asentamientos a los clanes de bandidos conseguirás el **Trofeo Todos los campamentos bandidos despejados**. »









» ## CUELLILARGOS

Los **Cuellilargos** actúan a modo de atalayas andantes ❹. Estas máquinas siempre estarán rodando altas estructuras por las que tendrás que trepar para poder subir a lomos de la máquina. Una vez hayas subido escala hasta su cabeza y realiza un saboteo para piratearla.

Al realizar el pirateo despejarás la niebla del mapa y podrás ver toda la información del entorno. Al piratear el primero conseguirás el **Trofeo Primer Cuellilargo saboteado**. Cuando los piratees todos conseguirás el **Trofeo Todos los Cuellilargos saboteados**.

TERRENOS DE CAZA

Estas misiones son pruebas que tendremos que completar en un tiempo determinado para conseguir la mejor puntuación posible ❺.

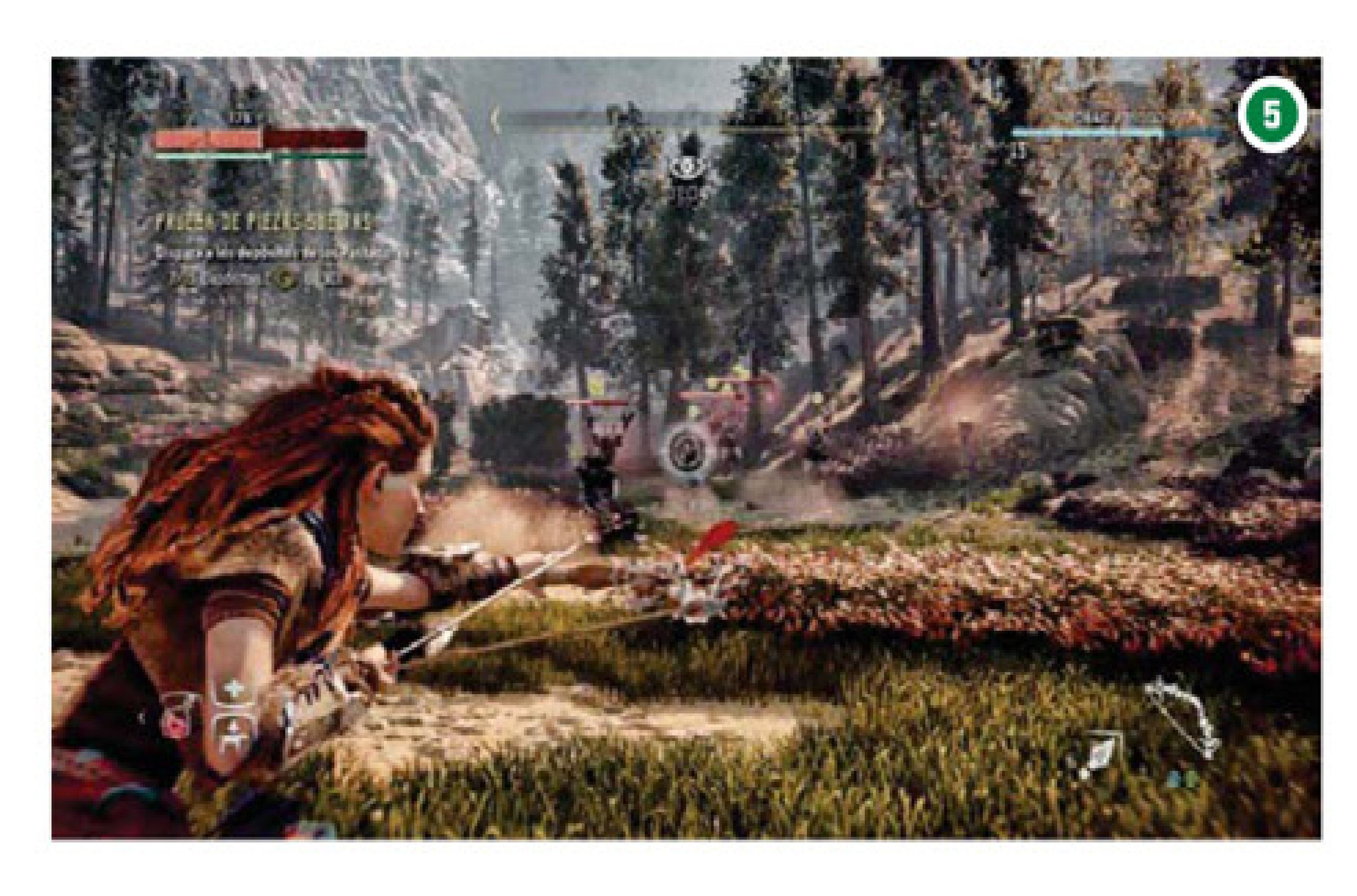
Son pruebas muy básicas y las puedes repetir todas las veces que quieras por lo que será un buen método para conseguir experiencia y recursos de forma rápida. Te las explicamos más adelante.

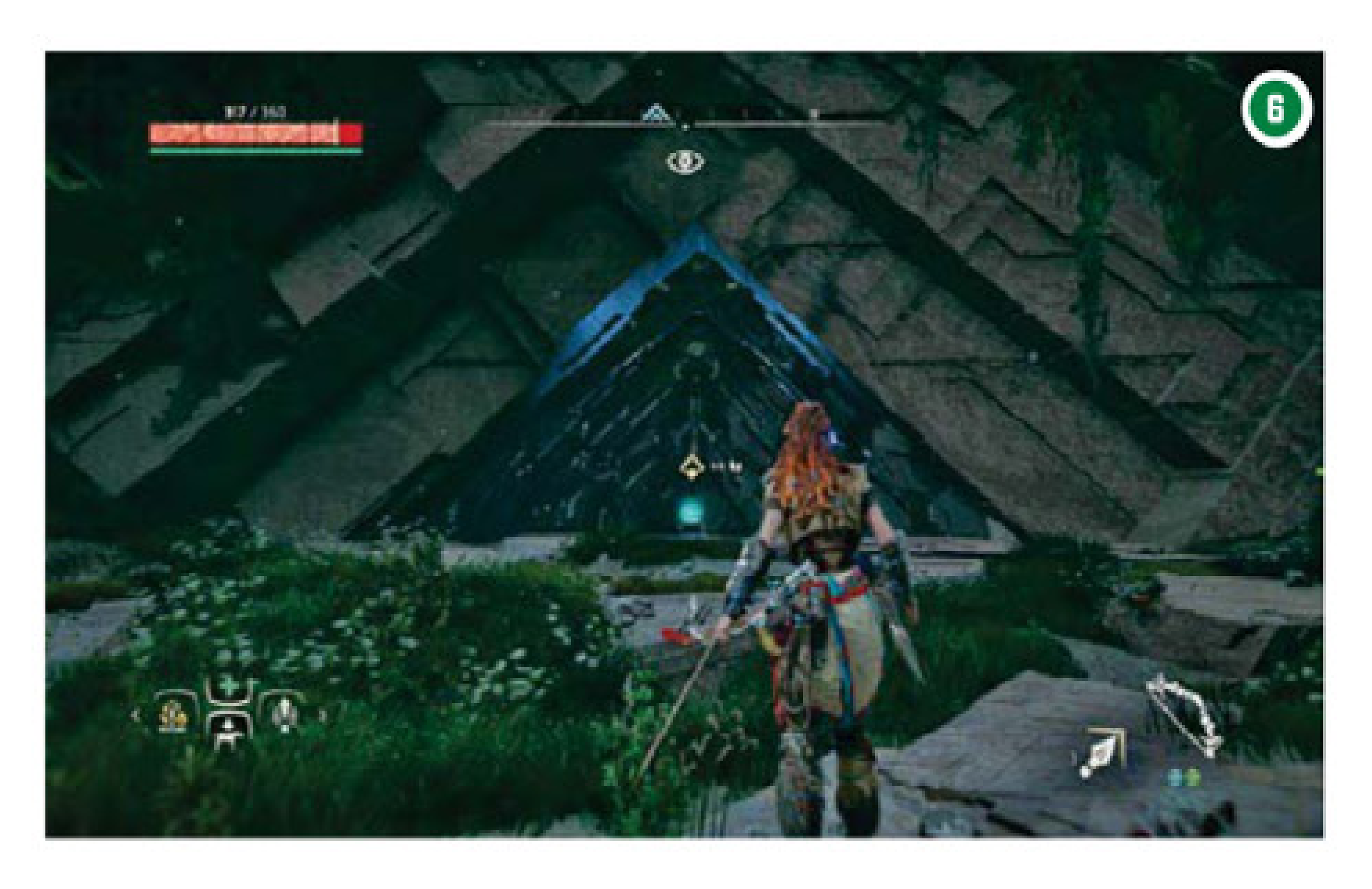
Si consigues marcas de Sol Abrasador en todas las pruebas conseguirás el **Trofeo Todos los Soles Abrasadores de todos los Terrenos** y algunos trofeos más.

CALDEROS

Los calderos están ocultos en una especie de fábricas subterráneas en las que se construyen máquinas ❻. Su estructura con forma laberíntica esconde objetos de todo tipo que podrás ir recogiendo en tu camino hacia el núcleo. Entreténte un poco y búscalos, que toda ayuda es poca.

En la sala donde se encuentra el núcleo habrá que hacer una misión distinta, dependiendo del caldero que nos toque. Puede ser acabar con un par de oleadas de enemigos o máquinas o derrotar a alguna de las máquinas más poderosas.





Cuando sabotees el primer núcleo conseguirás el **Trofeo Primer núcleo saboteado**, y cuando sabotees todos los núcleos conseguirás el **Trofeo Todos los núcleos saboteados**.

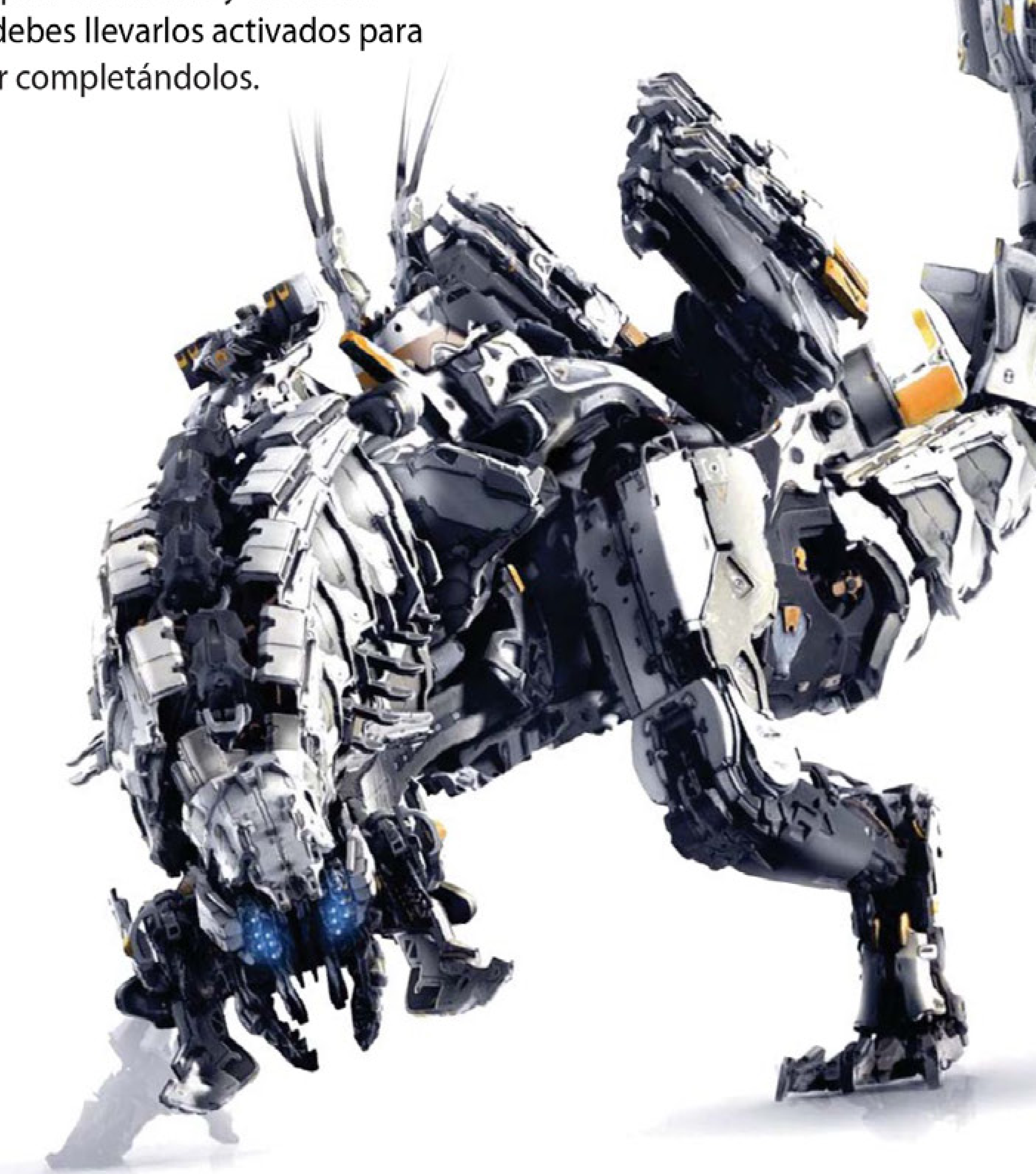
ZONAS CORROMPIDAS

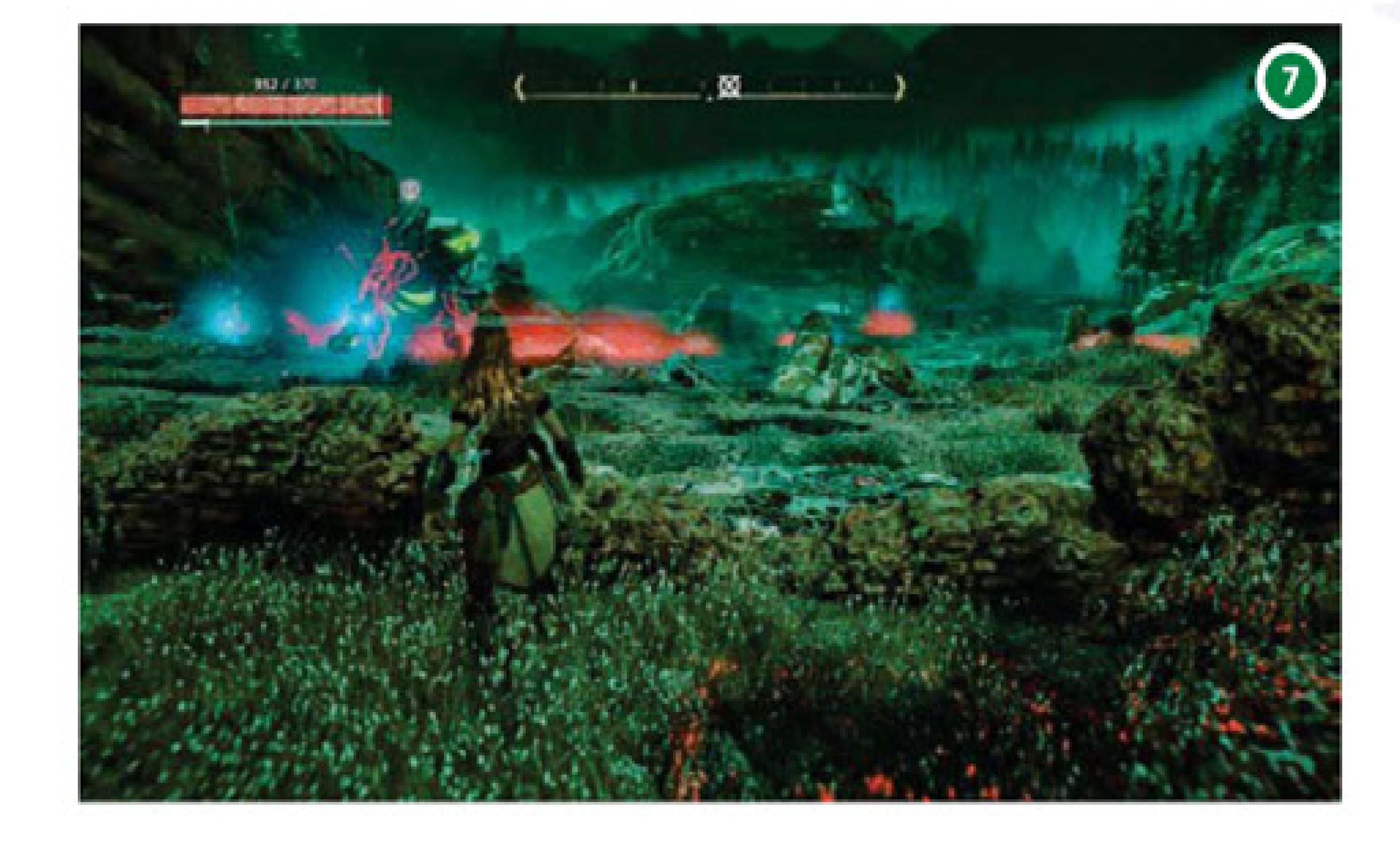
Las zonas corrompidas son localizaciones en las que encontrarás máquinas más agresivas de lo normal. En estas misiones simplemente tendrás que acabar con todas las máquinas de la zona corrompida en cuestión para despejarla 7.

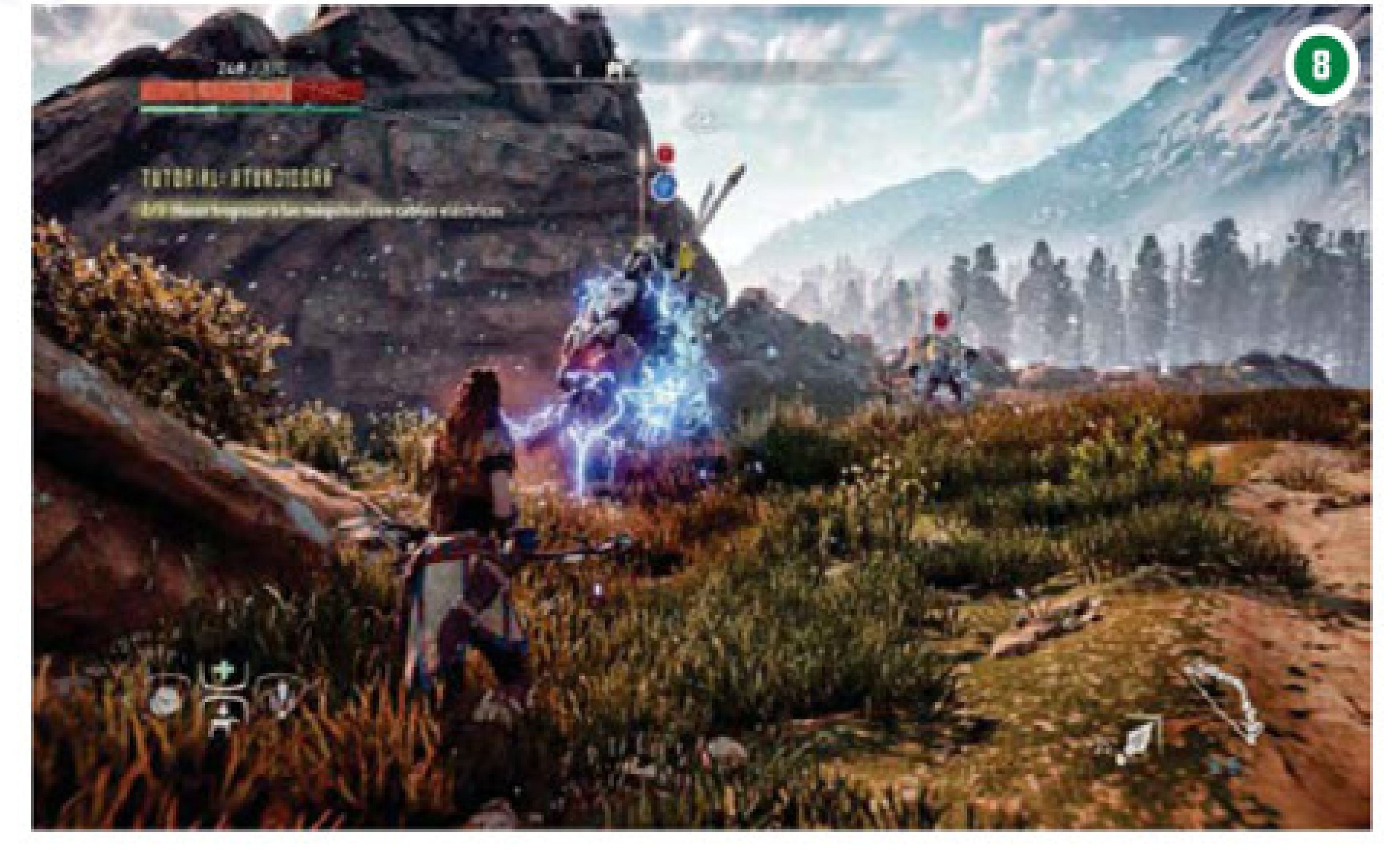
Al despejar la primera conseguirás el **Trofeo Primera zona corrompida despejada** y al despejarlas todas conseguirás el **Trofeo Todas las zonas corrompidas despejadas**.

TUTORIALES

Según vayas consiguiendo nuevo armamento se desbloquearán tutoriales en el menú de misiones y en ellos tendrás que realizar acciones concretas con el armamento en cuestión 8. Estos tutoriales los podrás activar en cualquier momento y de hecho debes llevarlos activados para ir completándolos.




7


8

TERRENOS DE CAZA

Todo buen cazador debe aprender a usar sus armas y debes completar 15 pruebas en las que demostrar tus dotes como destructor de máquinas. El objetivo es completar el reto que nos indican en el menor tiempo posible y según los vayamos superando conseguiremos varios trofeos. A continuación te explicamos cómo completar las pruebas:

TERRENOS DE CAZA NORA

Prueba de piezas sueltas: usa un arco que lance Flechas de caza y ataca a los depósitos de los Pastadores.

Prueba de troncos: haz que las máquinas corran por los senderos en los que hay trampas de troncos y dispara con tu arco a su parte frontal para hacerlos rodar de tal forma que los aplaste.

Prueba de cables explosivos: espera a que se junte un buen grupo de Pastadores y lanza la trampa explosiva con la Aturdidora Carja directamente a los pies de alguna de las máquinas para acabar con todas las de su alrededor ❶.

TERRENOS DE CAZA VALLENCUENTRO

Prueba de llamas: equípate un arco que use Flechas ígneas y dispara a los depósitos que verás en la espalda de los Galopadores. El truco está en hacerlos estallar cuando están cerca de otros para que la explosión acabe con ellos.

Prueba de impacto: para completar esta prueba te hará falta un arco que lance Flechas de caza y otro que lance Flechas eléctricas. Busca a un Recolector ígneo y dispara las eléctricas hasta que caiga al suelo aturdido y verás cómo aparecen tres depósitos en su parte inferior que tendrás que destruir con las flechas normales ❷.

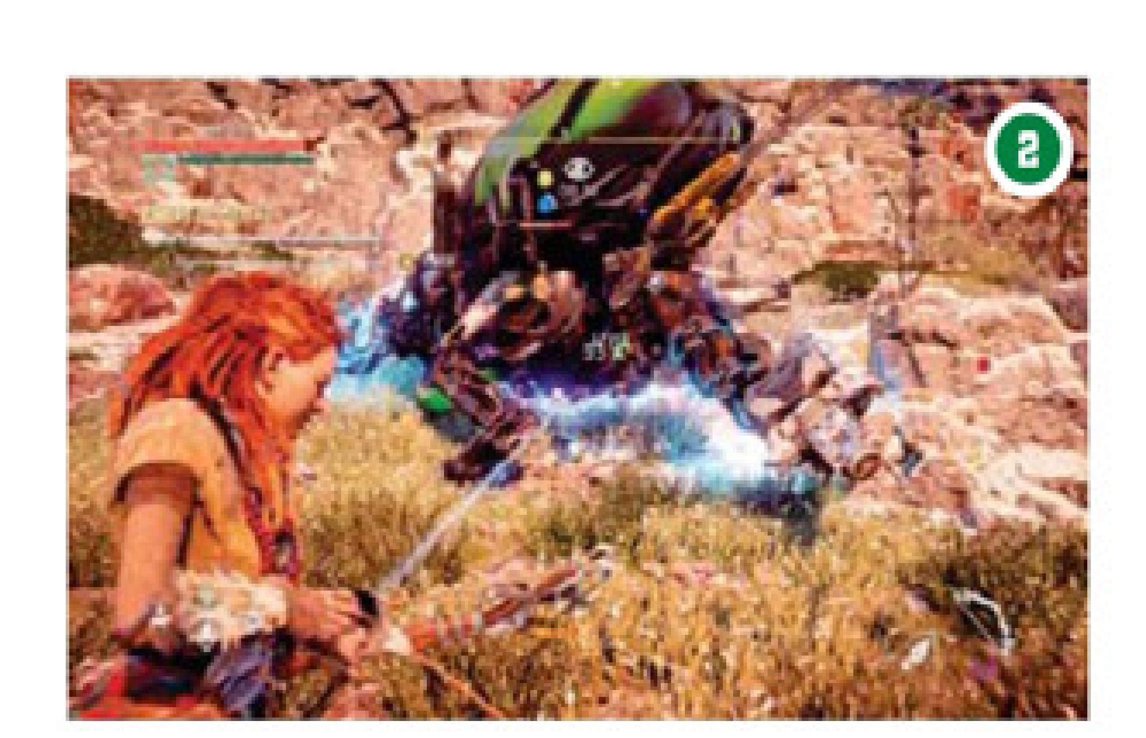
Prueba de congelación: para esta misión te hace falta cualquier arma que use munición congelante, como por ejemplo la Honda. Usa esta munición en los Galopadores una y otra vez para acabar con ellos.

TERRENOS DE CAZA GRAN CARRERA

Prueba de piezas en disputa: para completar esta prueba te hará falta el Lanzacuerdas y el arco más poderoso que use Flechas de caza. Lanza cuerdas al **Pisoteador** hasta que caiga al suelo y usa el arco para disparar al procesador que tiene bajo su cuerpo. Tendrás que destruirlo antes de que se levante o en todo caso volver a atacarle para hacerle caer y seguir disparando ❸.

Prueba de velocidad: en esta prueba el objetivo es ir a examinar los cadáveres de tres Vigías que te indican antes de que las Rapaces se lleven sus cuerpos. Si te cuesta llegar a tiempo usa un arco con Flechas ígneas para ahuyentar a las aves.


❶


❷


❸

Prueba de ataduras: para esta prueba te hará falta el Lanzacuerdas y tener la habilidad Impacto crítico +. Lanza tres cuerdas a una máquina Rapaz para hacerla caer y acércate cuerpo a cuerpo para pulsar R1 y asestarle un golpe crítico. En esa misma ave podrás hacerlo una vez más antes de que muera y luego tendrás que buscar a otra.

TERRENOS DE CAZA PEDERNALES RISCOSOS

Prueba de vigilancia: para realizar esta prueba es necesaria la habilidad Ataque silencioso. Con esta habilidad aprendida tendrás que acercarte con sigilo a un total de cuatro Vigías que veas por la zona y acabar con ellos. Sólo podrás realizar el ataque si no están en estado de alerta.

Prueba de matar Acechadores: para completar esta prueba tendrás que tener un arco que use Flechas eléctricas y además tener la habilidad Impacto crítico +. Busca Acechadores por la zona y dispara con estas flechas para hacerlos caer y luego remátalos con R1 cuerpo a cuerpo ❹.

Prueba de destreza con cajas: tendrás que examinar cuatro cajas de Cangrejos que haya por el suelo. Si bajas por la segunda cuerda contando desde la izquierda y avanzas recto encontrarás tres, luego ve hacia el noreste para ver algunas más.

TERRENOS DE CAZA SURCOS SOLARES

Prueba de Demoledor: para completar esta prueba te hará falta un arma con una gran capacidad de extracción, como por ejemplo la Destructora. Ve hacia cualquier Demoledor y dispara con esta arma en el cañón que tiene la máquina encima de su cabeza para quitárselo. Rápidamente recoge el arma y úsala para acabar con las máquinas más débiles de la zona.

Prueba de Atronador y Demoledor: primero tendrás que tener el nivel de sabotear de tu lanza al máximo y para ello tendrás que haber completado todos los Calderos. Ve hacia el Atronador que patrulla la zona y sabotéalo antes de que entre en estado de alerta y ataca a los Demoledores que verás por la zona para que vengan a luchar. Tú mismo puedes atacar a las máquinas y el Atronador puede usar cualquier tipo de ataque para destruirlos ❺.

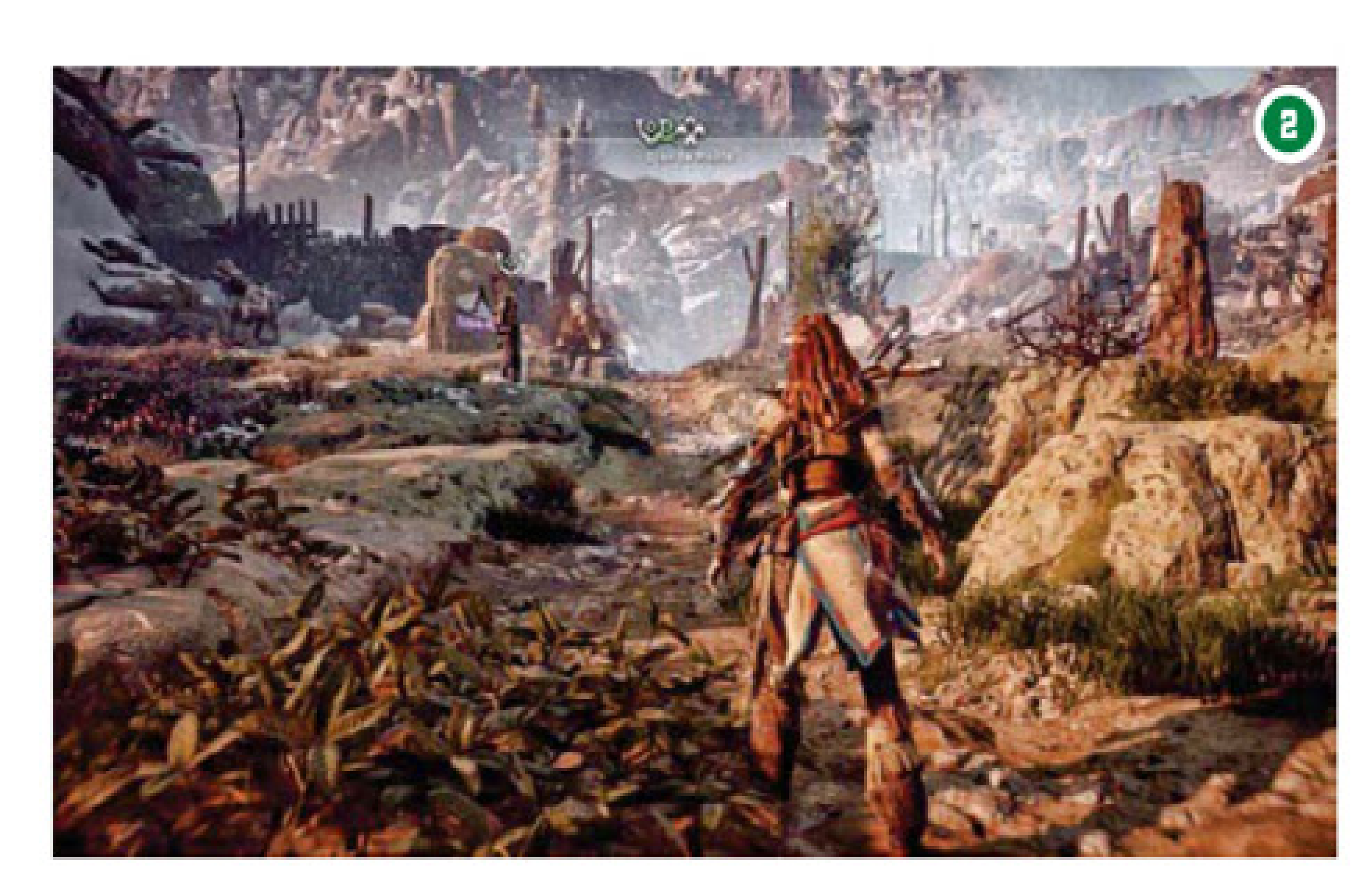
Prueba de control: para superar esta prueba debes sabotear a los dos Demoledores que hay en la zona para que te ayuden a acabar con el Atronador. Al primer Demoledor tendrás que sabotearlo sin que entre en alerta y al segundo después de haberle lanzado un par de cuerdas con el Lanzacuerdas. Una vez hayas saboteado a ambos atacar en conjunto al Atronador hasta derrotarle.





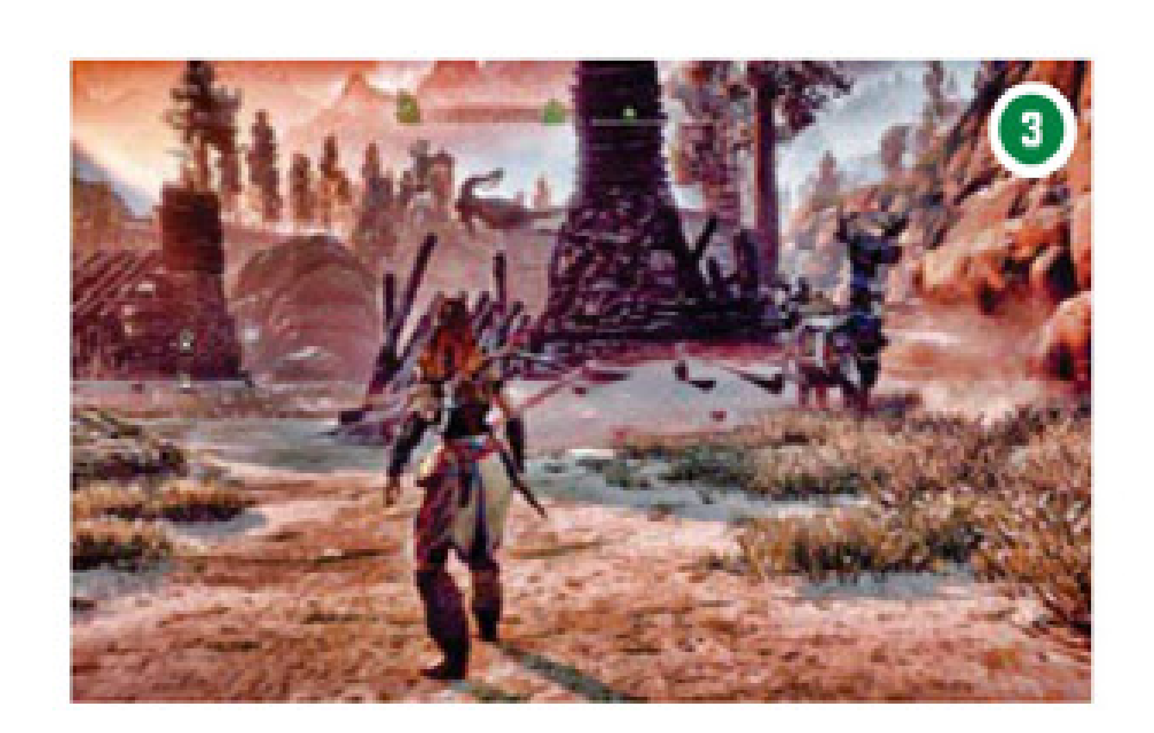
MUÑECOS DE PRÁCTICAS

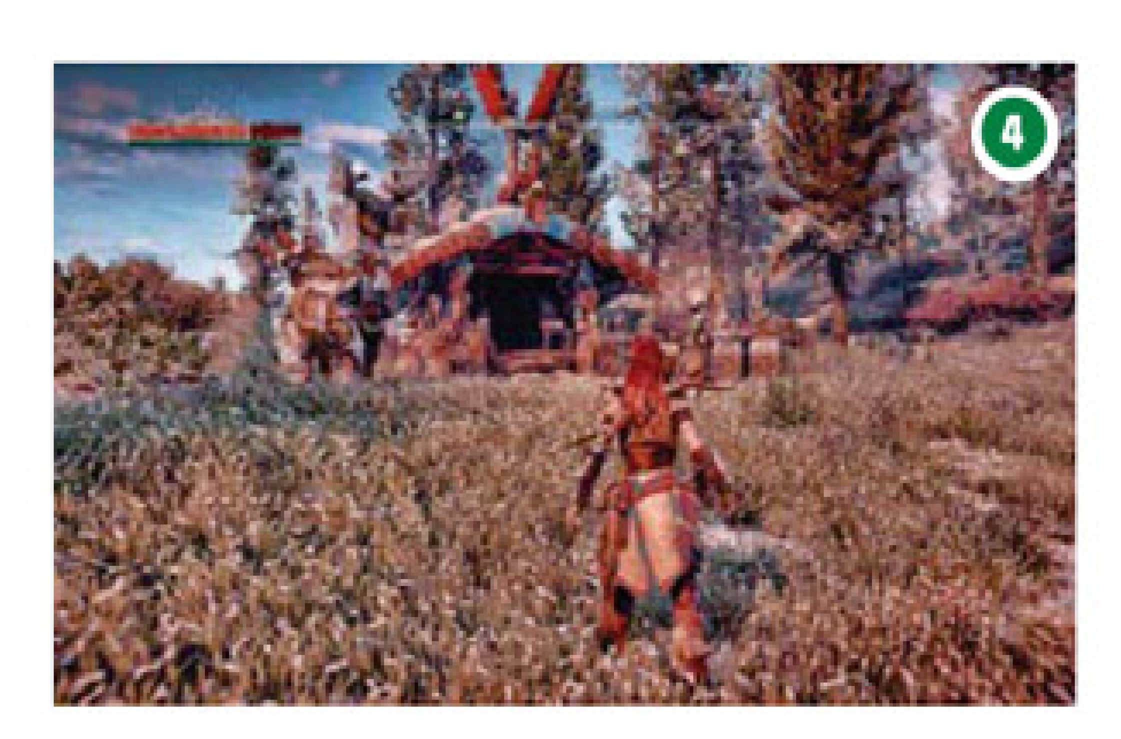


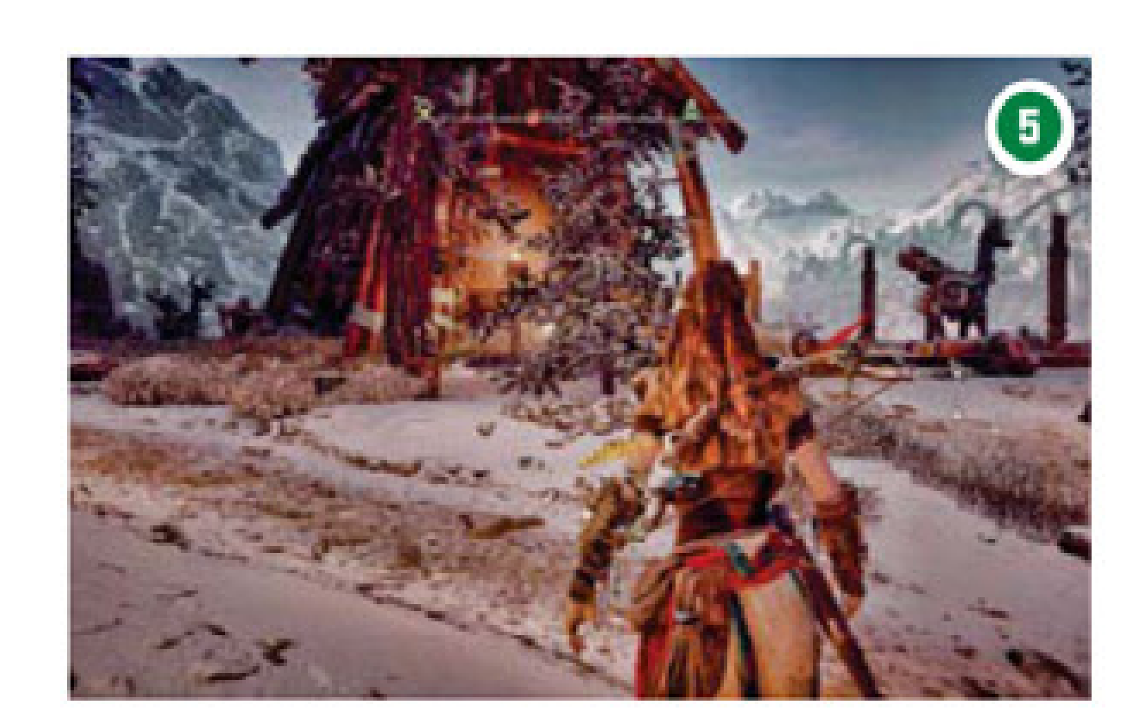


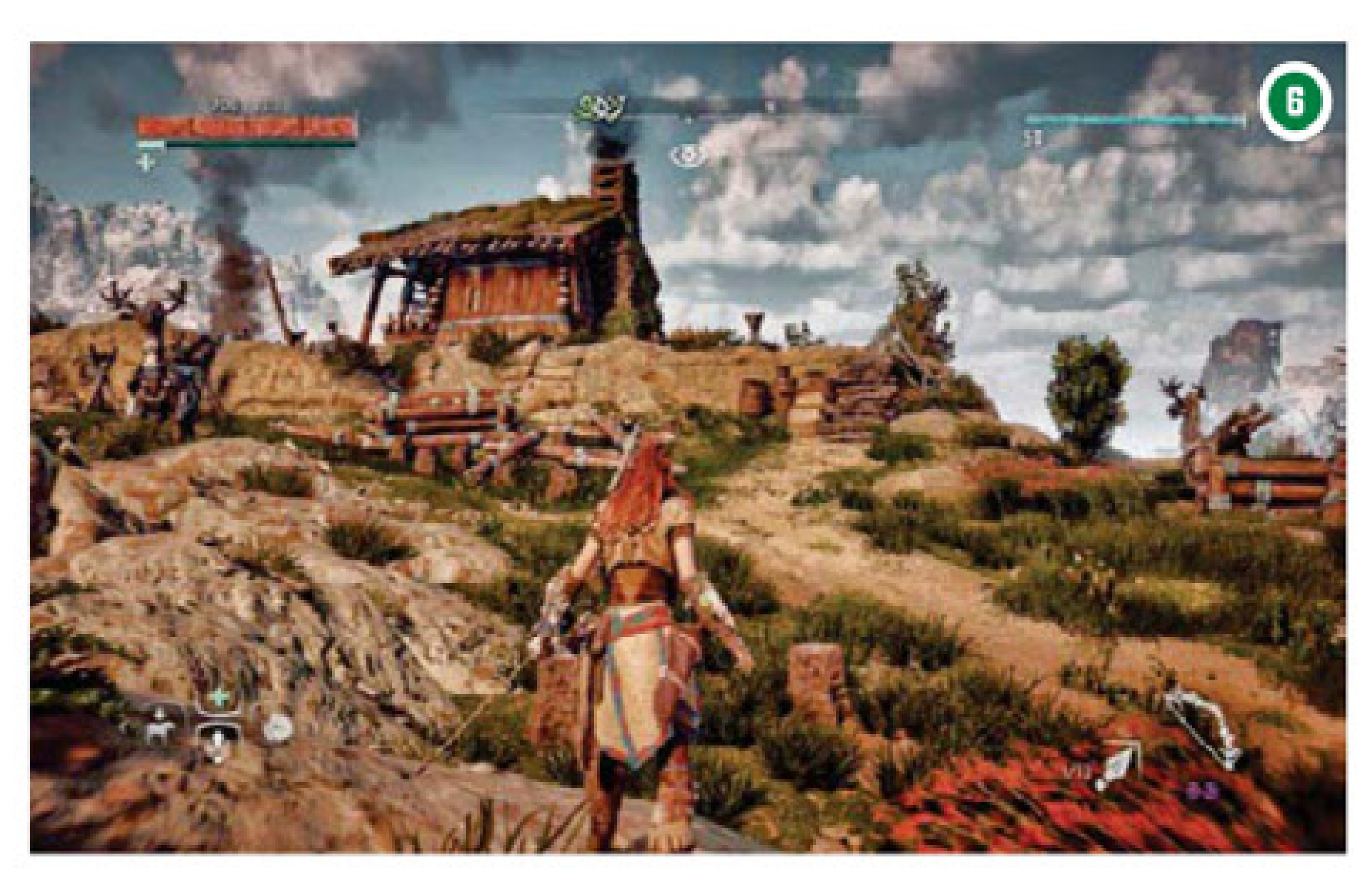
Repartidos por la región de Nora encontraremos un total de veintitrés muñecos de prácticas con forma de Pastadores. Cuando derribemos a todos ellos pulsando R2 conseguiremos el **Trofeo 23 muñecos de Pastadores abatidos**. Como no siempre es fácil encontrarlos, aquí te dejamos la localización de cada uno de ellos:

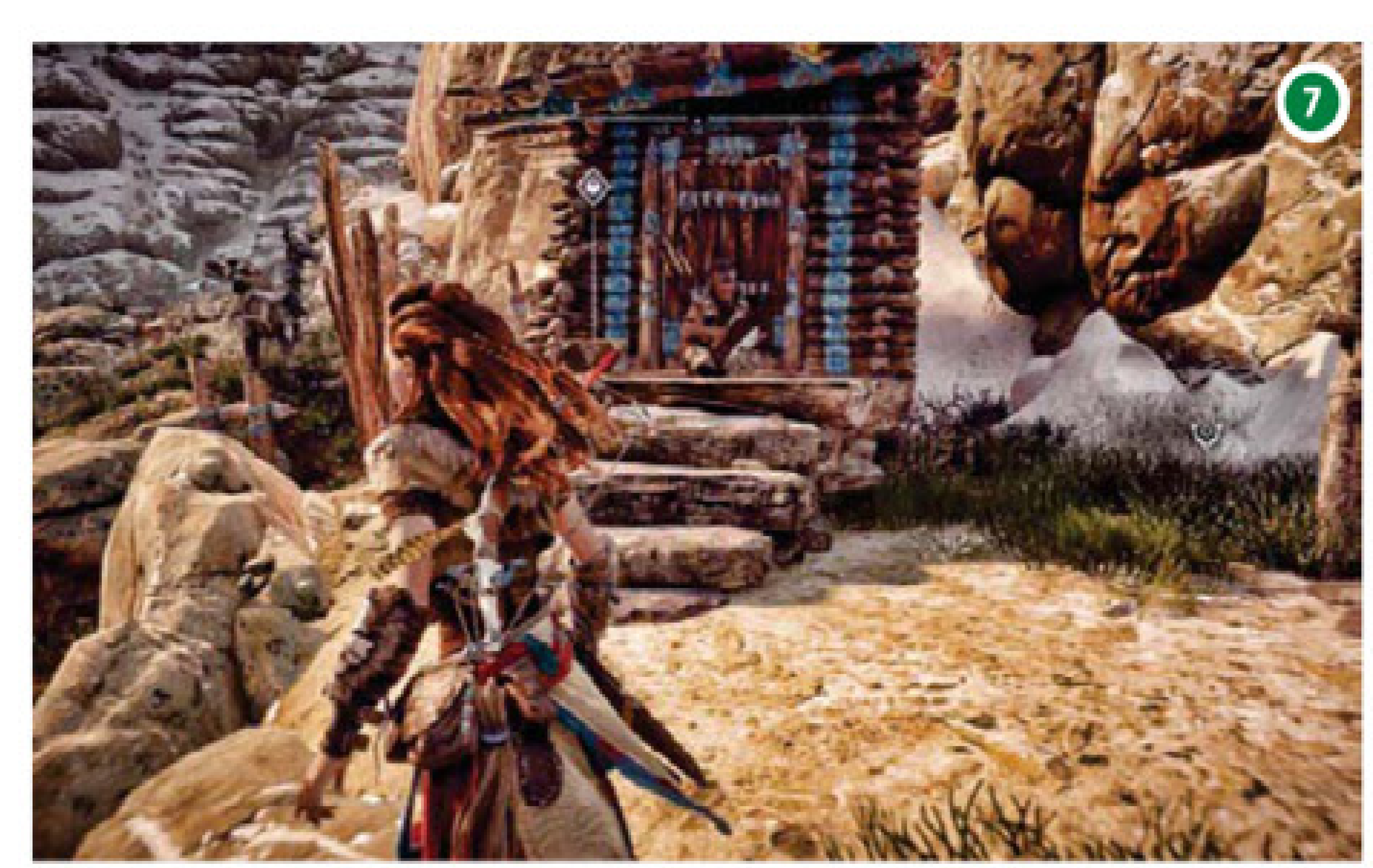
- **Muñecos 1-7:** los encontrarás fácilmente en los alrededores de la casa de Aloy ❶.
- **Muñecos 8-9:** en Ojos de Madre. Verás uno a cada lado de la entrada principal de la zona ❷.
- **Muñeco 10:** en Cuna de Madre. Los encontrarás al oeste de la plaza central ❸.
- **Muñeco 11:** lo verás junto a la cabaña de Karst, al sureste de Cuna de Madre ❹.
- **Muñecos 12-13:** en Corazón de Madre. Uno de ellos está enfrente de los barracones, junto a una hoguera. El otro muñeco se encuentra en la fachada izquierda del mismo barracón, así que no es difícil ❺.

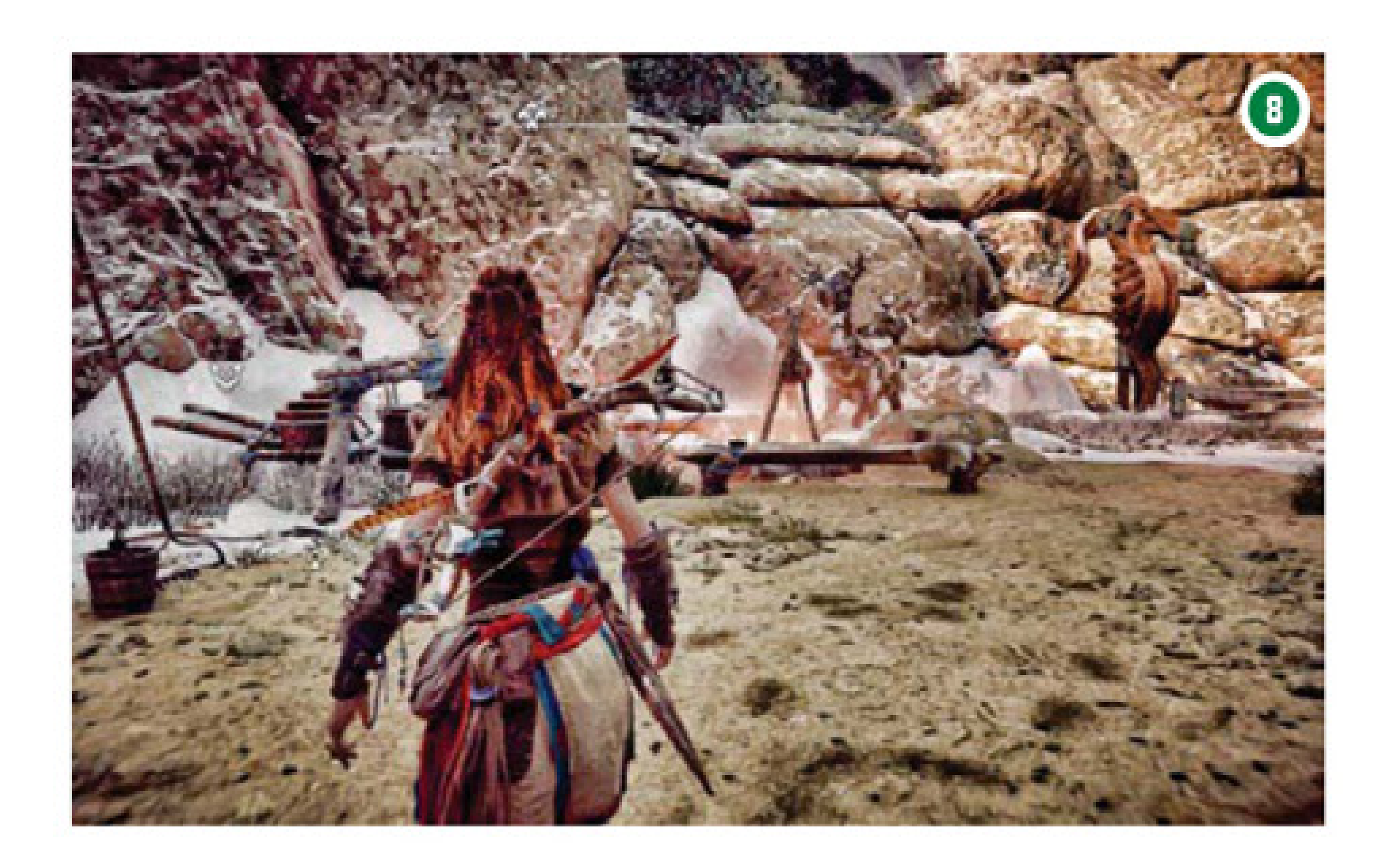


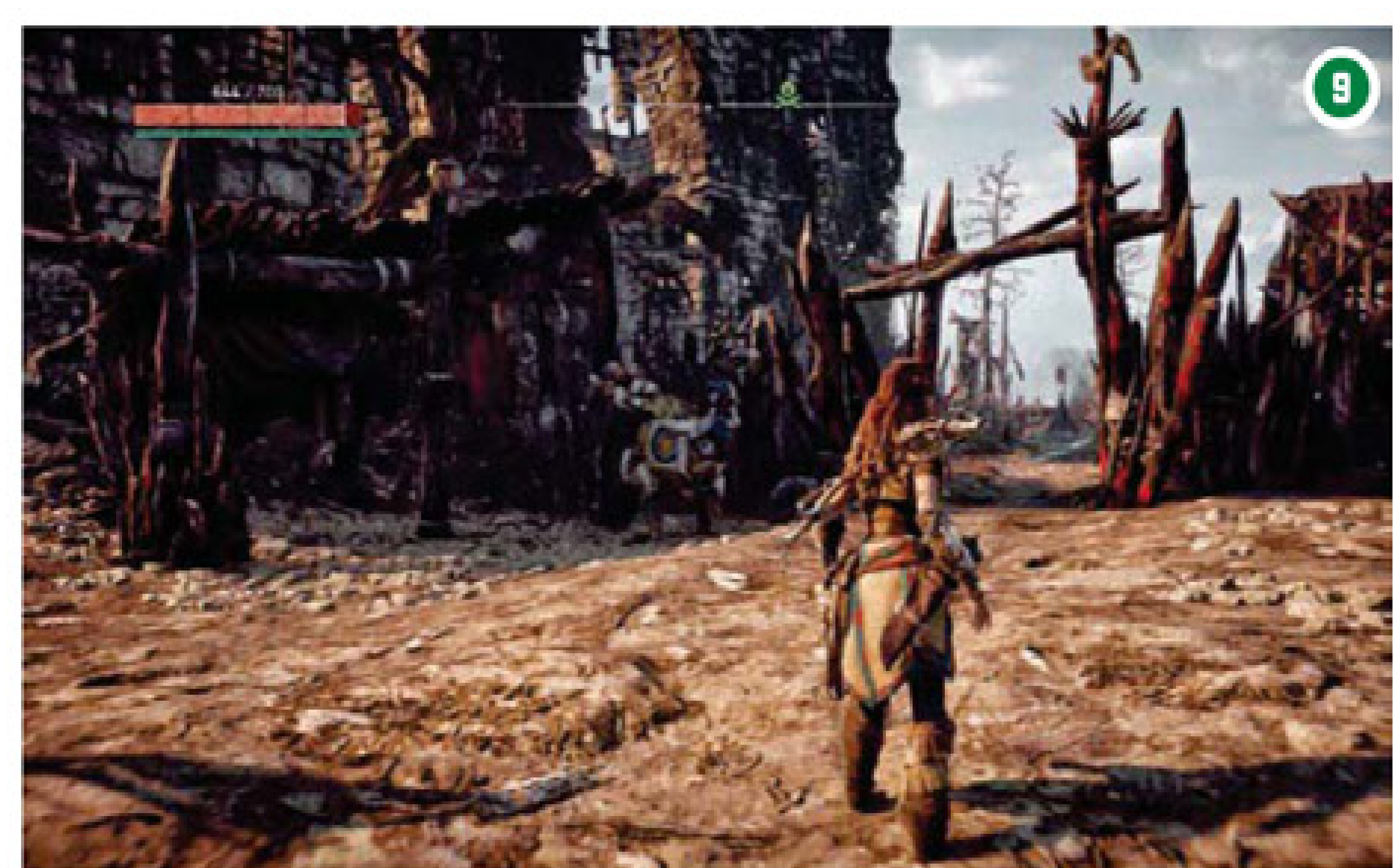




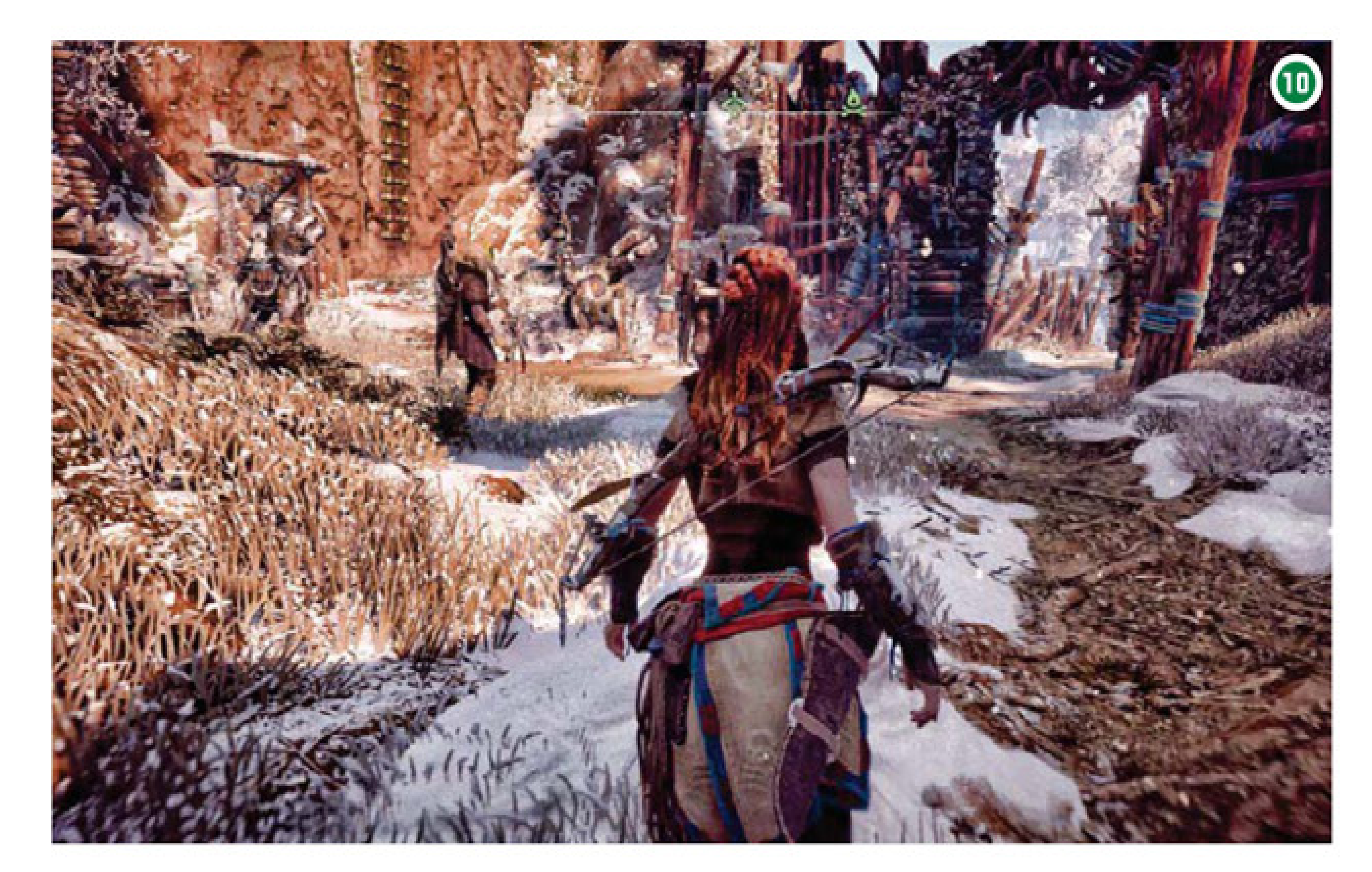








• **Muñecos 14-15:** los encontrarás en los Terrenos de Caza Nora. Verás uno a cada lado del camino, antes de subir por las escaleras que llevan a la cabaña del cazador 6.



• **Muñeco 16:** en Cuesta de Madre. Según subes la cuesta que lleva a la zona principal ve hacia la izquierda y mira en la montaña del fondo tras la caseta 7.

• **Muñeco 17:** en Cuesta de Madre. Junto a la hoguera que está en lo más alto de la zona 8.

• **Muñeco 18:** en el Campamento de Sed del Diablo. Junto a la entrada del lado sur 9.

• **Muñecos 19-20:** en Corona de Madre. Junto a la torre de vigilancia de la salida norte 10.

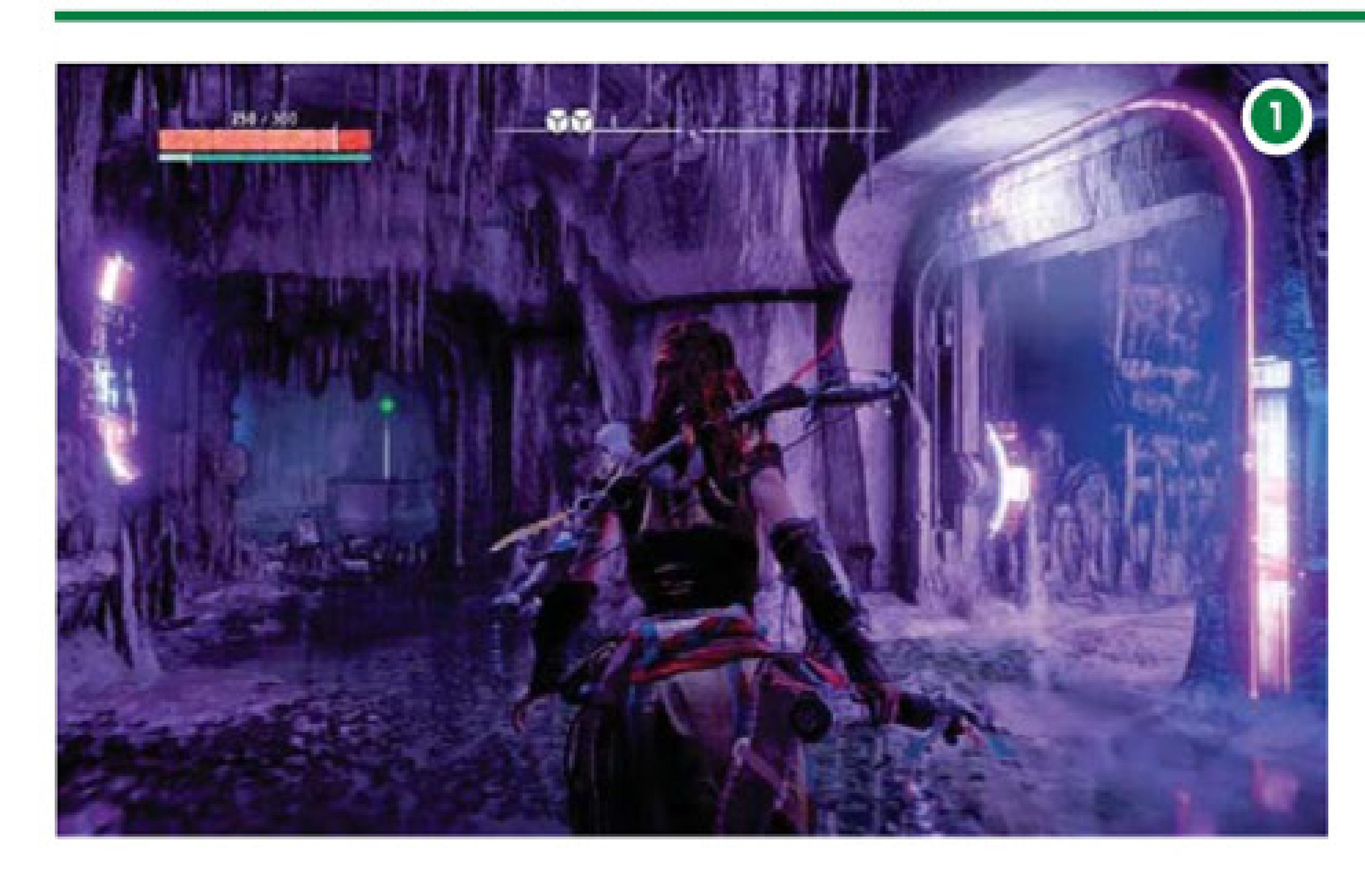
• **Muñecos 21-22:** en Encuentro de Cazadores. A la izquierda del mercader de la zona 11.

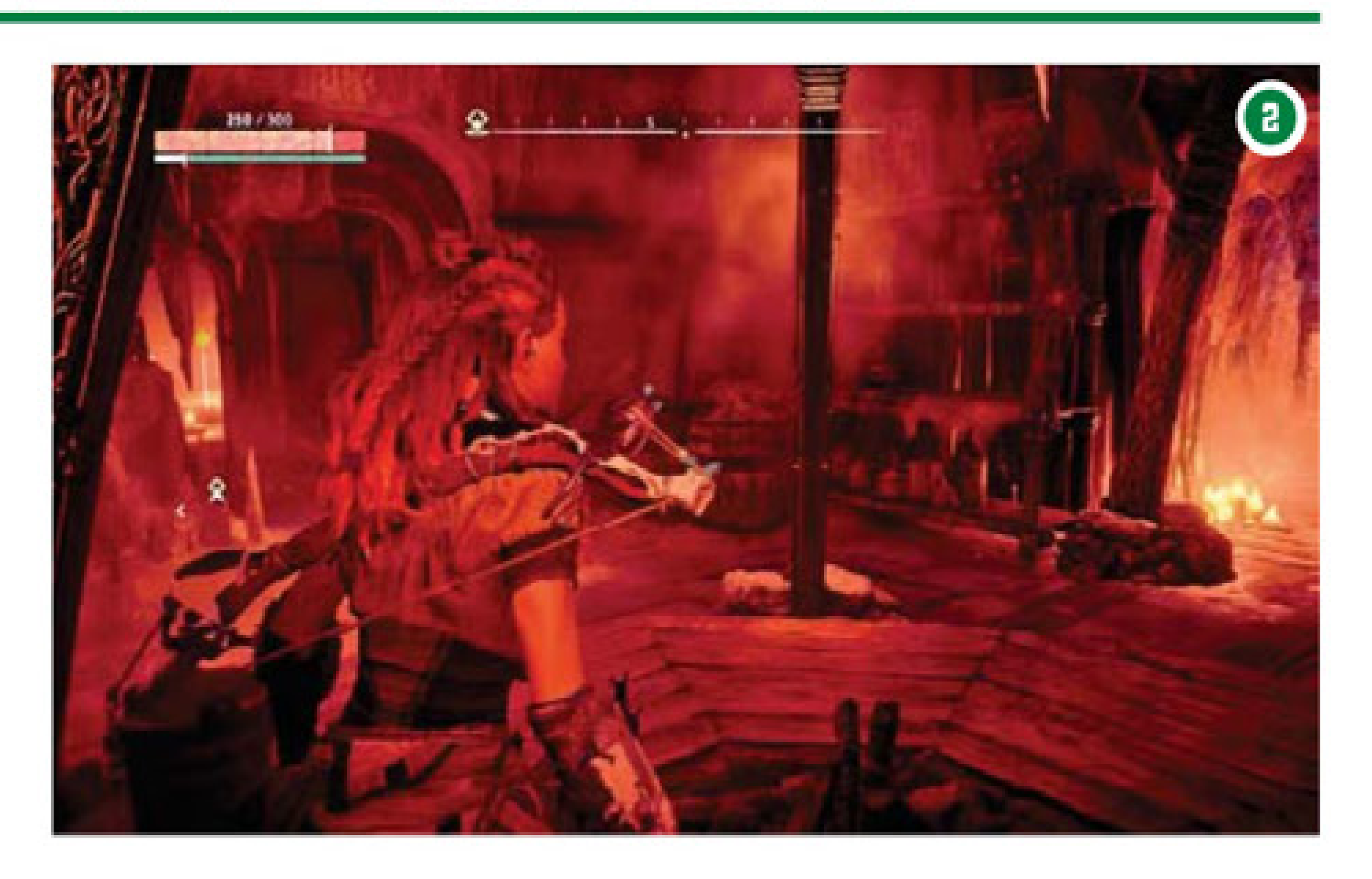
• **Muñeco 23:** tendrás que ir hasta la zona de Dos Dientes. Podrás encontrar el último muñeco de la aventura en el camino que está más al norte de la zona 12. Seguro que no te cuesta localizarlo.





ARMADURA TEJEESCUDOS





Es uno de los mayores secretos de *Horizon Zero Dawn*. Además de ser la mejor armadura, cuando la consigamos desbloquearemos **Trofeo Atuendo de Tejeescudos conseguido**.

Para conseguir esta armadura habrá que encontrar los cinco Núcleos de energía. Cuando tengamos los dos primeros hay que ir al búnker que nos indican para completar un puzle y otro más cuando encontremos los otros tres núcleos.

LOCALIZACIÓN DE LOS NÚCLEOS

• Núcleo de energía 1: en las Ruinas en las que cayó Aloy cuando era niña. Siendo adulta podrás forzar una puerta para abrirla y tras subir por unas escaleras llegarás a un pasillo en el que tendrás que usar la lanza para romper unas piedras que te impiden pasar a la sala en la que está el núcleo ❶.

• Núcleo de energía 2: en Madre. Avanza hasta la sala central y, según llegas, ve hacia la derecha para llegar al pasillo de las habitaciones. Entra en la primera sala de la izquierda para encontrar el núcleo ❷.

• Núcleo de energía 3: en Fin del Creador. Sube por el interior del edificio hasta la sala de reuniones en la última planta. Aquí escala por la columna más alta para subir a la zona en la que encontrarás el núcleo ❸.

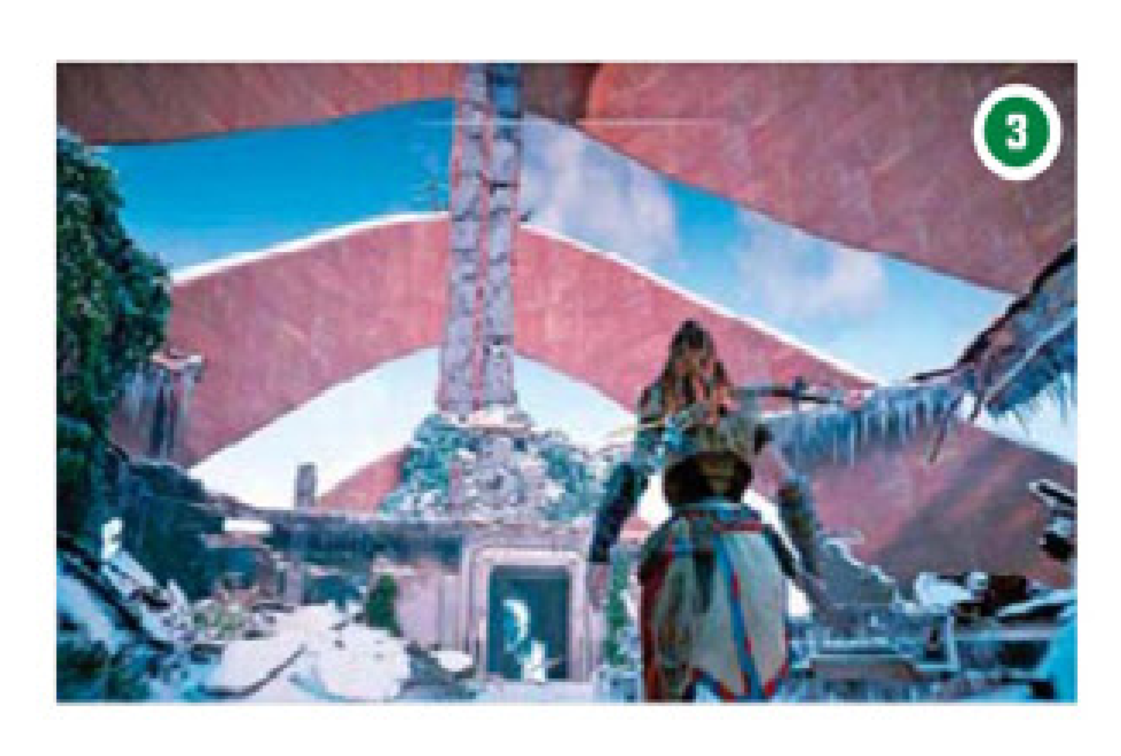
• Núcleo de energía 4: en Cementétrico. En el primer pasillo al que se llega tras solucionar el triple puzle de los núcleos de energía ❹.

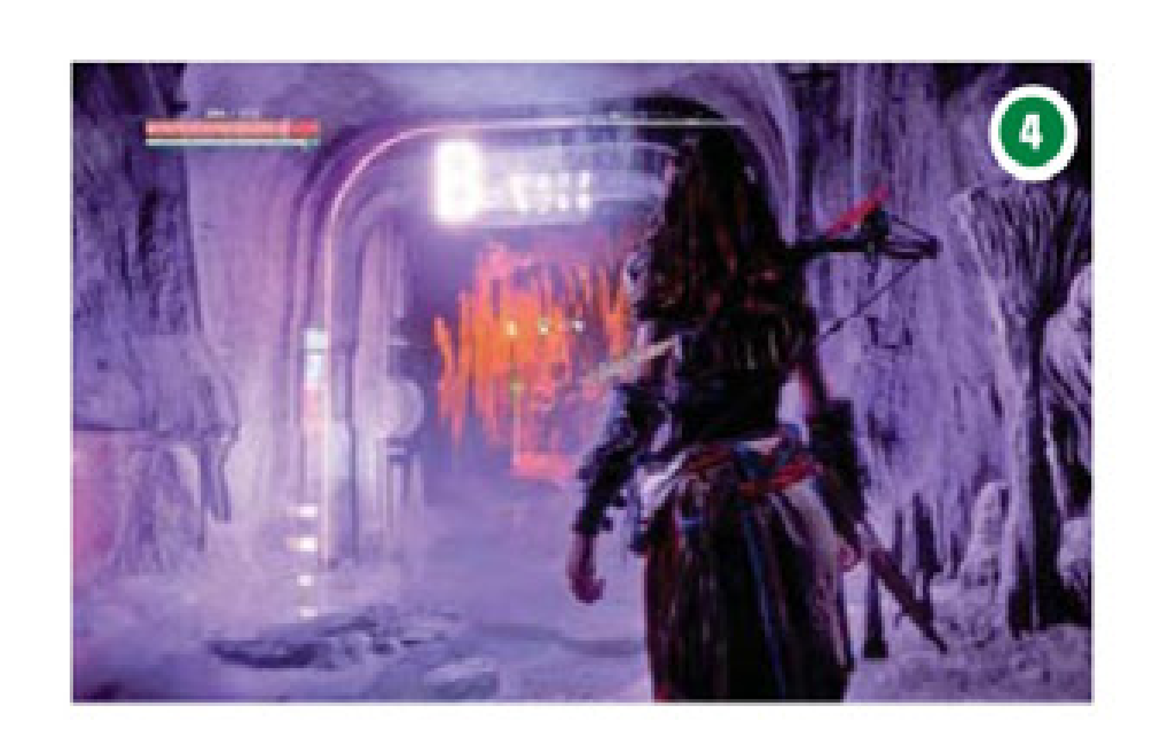
• Núcleo de energía 5: en GAIA Prime. Avanza por la zona hasta realizar una bajada en rappel y según caes ve hacia la izquierda, escala por la pared del fondo y avanza recto para llegar a una sala en la que está el núcleo ❺.

SOLUCIÓN A LOS PUZLES

.**• Puzle 1:** Arriba – Derecha – Abajo – Izquierda – Arriba.

• Puzle 2: Derecha – Izquierda – Arriba – Derecha - Izquierda.







TROFEOS

PLATINO

• Todos los trofeos conseguidos

Has conseguido todos los trofeos de *Horizon Zero Dawn*.
Se desbloquea al conseguir el resto de trofeos.

ORO

• Fin de la amenaza de las máquinas de guerra

Has puesto fin a la amenaza de las antiguas máquinas de guerra.
En el transcurso de la historia.

• Todos los Soles Abrasadores de todos los Terrenos

Has ganado marcas de Sol Abrasador en todas las pruebas de todos los Terrenos de Caza.
Tendrás que conseguir la mejor puntuación en cada una de las 15 pruebas que hay repartidas entre los 5 Terrenos de Caza que existen.

PLATA

• Todos los Soles de todos los Terrenos

Has ganado al menos una marca de Medio Sol en todas las pruebas de todos los Terrenos de Caza.
Ver trofeo Todos los Soles Abrasadores de todos los Terrenos.

• Todos los Cuellilargos saboteados

Has escalado todos los Cuellilargos y has accedido a su información.
Los Cuellilargos son las máquinas de mayor tamaño y funcionan a modo de atalayas. Cada uno de los cinco Cuellilargos tienen una ruta concreta por la que van avanzando. Simplemente tienes que situarte en el punto más alto de esa zona y saltar sobre él cuando pase para poder subir a su cabeza y piratearle.

• Todos los campamentos bandidos despejados

Les has arrebatado todos los asentamientos a los clanes de bandidos.
Son lugares que han sido capturados por bandos enemigos y tu objetivo será acabar con todos ellos. Hay seis.

• Todos los núcleos saboteados

Has llegado al núcleo de todos los Calderos y has accedido a su información.
Son unas cuevas subterráneas en las que tenemos llegar al núcleo y sabotearlo. En total hay 4 y tienen formas distintas, aunque en todos hay una gran cantidad de enemigos.

• Todas las zonas corrompidas despejadas

Has matado a todas las máquinas corrompidas en todas las zonas corrompidas.
Son puntos del mapa en el que encontrarás a un grupo de máquinas mucho más poderosas de lo normal. Para conseguir el trofeo debes acabar con todas las máquinas en las 11 zonas corrompidas.

BRONCE

• Muerte sigilosa de 10 máquinas

Has matado de forma sigilosa a 10 máquinas.
Primero tendrás que tener la habilidad Ataque silencioso. Gracias a esta habilidad podrás pulsar R1 cuando estés cuerpo a cuerpo contra una máquina, siempre que no se encuentre en estado de alerta.

• 3 golpes desde el cielo

Has matado a 3 enemigos con la habilidad Golpe desde el cielo.
Primero tendrás que tener la habilidad Golpe desde el cielo. Gracias a esta habilidad podrás pulsar R1 cuando estés en el aire para realizar un ataque en picado con tu lanza sobre el enemigo. »

» **• Extracción de 10 componentes**

Has extraído 10 componentes de las máquinas durante el combate.

Tendrás que usar cualquier tipo de arma que tenga la propiedad de Extracción sobre un enemigo con componentes extraíbles. Para conseguirlo con facilidad usa el Lanzacuerdas para atar a un enemigo y así podrás realizar ataques más precisos en los componentes.

• Extracción de 5 armas pesadas

Has extraído 5 armas pesadas de las máquinas durante el combate.

Ver trofeo Extracción de 10 componentes. El método para conseguirlo es lo mismo solo que esta vez debes disparar al arma que tenga la máquina en vez de a sus componentes.

• 10 muertes de máquinas vulnerables

Has matado a 10 máquinas vulnerables al fuego mientras ardían, o vulnerables a la congelación mientras estaban congeladas.

Céntrate en buscar máquinas Rapaces y usa el fuego para acabar con ellas. Un par de disparos son suficientes para prenderles fuego y morirán en segundos.

• 7 tipos de máquinas saboteadas

Has desbloqueado y usado el sabotaje contra 7 tipos diferentes de máquinas.

Primero tendrás que completar los Calderos para que tu lanza tenga una mayor capacidad de sabotaje y así podrás sabotear a casi todas las máquinas del juego. Para sabotearlas, simplemente acércate cuerpo a cuerpo a una máquina que no esté en alerta y pulsa Triángulo hasta que la barra de indicación se llene.

• 30 muertes humanas por disparos a la cabeza

Has matado a 30 enemigos humanos con disparos a la cabeza.

Usa cualquier tipo de arco para disparar a la cabeza de los enemigos con más precisión.

• Primera modificación

Has usado una bobina de arma o una tela de atuendo con un arma o un atuendo modificable.

A lo largo del juego encontrarás armas y armaduras que tendrán huecos en los que añadir algún tipo de modificación de las que conseguirás como botín o recompensa. Simplemente introduce una de estas modificaciones en algún arma o armadura para conseguirlo.

• Todas las máquinas de adquisición abatidas

Has abatido al menos una máquina de adquisición de cada tipo.

Ver trofeo Todas las máquinas catalogadas.

• Todas las máquinas de reconocimiento abatidas

Has abatido al menos una máquina de reconocimiento de cada tipo.

Ver trofeo Todas las máquinas catalogadas.

Todas las máquinas de combate abatidas

Has abatido al menos una máquina de combate de cada tipo.

Ver trofeo Todas las máquinas catalogadas.

• Todas las máquinas de transporte abatidas

Has abatido al menos una máquina de transporte de cada tipo.

Ver trofeo Todas las máquinas catalogadas.

Todas las máquinas catalogadas

Has encontrado y has escaneado con el Foco a cada tipo de máquina.

Existen 25 máquinas diferentes, las corrompidas solo cuentan como una. Cada vez que veas una máquina asegú-

rate de usar tu Foco para escanearla y conseguir así su información, después acaba con ella para que cuente para el resto de trofeos.

• Nivel 10 alcanzado
Has alcanzado el nivel de jugador 10.
Ver trofeo Nivel 50 alcanzado.

• Nivel 25 alcanzado
Has alcanzado el nivel de jugador 25.
Ver trofeo Nivel 50 alcanzado.

• Nivel 40 alcanzado
Has alcanzado el nivel de jugador 40.
Ver trofeo Nivel 50 alcanzado.

• Nivel 50 alcanzado
Has alcanzado el nivel de jugador 50.
Simplemente hay que conseguir experiencia acabando con máquinas o completando cualquier tipo de misión. En el juego hay misiones de sobra para llegar al nivel 50 y en todo caso podrás repetir las misiones de Terrenos de Caza todas las veces que quieras para conseguir experiencia de forma rápida.

• Todas las habilidades aprendidas
Has aprendido todas las habilidades disponibles.
Para aprender las habilidades tendrás que conseguir puntos de habilidad.
Cada vez que subamos un nivel conseguiremos un punto y también conseguiremos puntos como recompensa en algunas de las misiones del juego.

• Primer Cuellilargo saboteado
Has escalado un Cuellilargo y has accedido a su información.
Ver trofeo Todos los Cuellilargos saboteados.

• Primer campamento bandido despejado
Le has arrebatado un asentamiento a un clan de bandidos.
Ver trofeo Todos los campamentos bandidos despejados.

• Primer núcleo saboteado
Has llegado al núcleo del Caldero y has accedido a su información.
Ver trofeo Todos los núcleos saboteados.

• Todos los Soles de un Terreno
Has ganado al menos una marca de Medio Sol en las tres pruebas de un Terreno de Caza.
Ver trofeo Todos los Soles Abrasadores de todos los Terrenos.

• Todos los Soles Abrasadores de un Terreno
Has ganado una marca de Sol Abrasador en cada una de las tres pruebas de un Terreno de Caza.
Ver trofeo Todos los Soles Abrasadores de todos los Terrenos.

• Primera zona corrompida despejada
Has matado a todas las máquinas corrompidas en una zona corrompida.
Ver trofeo Todas las zonas corrompidas despejadas.

• 23 muñecos de Pastadores abatidos
Has encontrado y derribado todos los muñecos de práctica de Pastadores en la región de los Nora.
Para conseguir este trofeo tendrás que pulsar R2 para derribar a cada uno de los 23 muñecos de Pastadores que están repartidos en la región de los Nora. En un apartado de la guía indicamos localización exacta de cada uno de ellos.

• Primer Observatorio encontrado
Has encontrado un Observatorio y has accedido a sus datos.
Ver trofeo Todos los Observatorios encontrados.

»

» **• Todos los Observatorios encontrados**
Has encontrado todos los Observatorios y has accedido a sus datos.
Los Observatorios son uno de los cuatro coleccionables que hay en el juego.
Este coleccionable siempre está al lado de un alijo en una posición elevada, cuando lo encontremos, simplemente habrá que pulsar R3 para ver una visión.

• Primera flor de metal encontrada
Has descubierto una extraña flor de metal.
Ver trofeo Todas las flores de metal encontradas.

• Todas las flores de metal encontradas
Has encontrado todas las flores de metal.
Las Flores de metal son uno de los cuatro coleccionables que hay en el juego. Este coleccionable se encuentra a diferentes alturas y siempre aparece dentro de un triángulo de flores.

• Primera figura Banuk encontrada
Has encontrado una efigie de madera abandonada por un viajero Banuk.
Ver trofeo Todas las figuras Banuk encontradas.

• Todas las figuras Banuk encontradas
Has encontrado todas las figuras de Arnak.
Las Figuras Banuk son uno de los cuatro coleccionables. Se encuentran en lo alto de algunas montañas y para llegar a ellos habrá que buscar la pared por donde debemos escalaras. Para guiarnos con mayor facilidad hay que fijarse en las paredes que tienen unos extraños dibujos.

• Primera vasija antigua encontrada
Has encontrado una vasija utilizada en el pasado por los Antiguos.
Ver trofeo Todas las vasijas antiguas encontradas.

• Todas las vasijas antiguas encontradas
Has encontrado todas las vasijas antiguas.
Las Vasijas antiguas son uno de los cuatro coleccionables. Se encuentran dentro de un montón de Restos antiguos junto a otros objetos aleatorios como si de un botín más de tratase.

• Atuendo de Tejeescudos conseguido
Has recuperado una antigua tecnología y le has dado uso.
Debes completar la misión secundaria Arsenal antiguo.

• Victoria junto a la cacique
Has encontrado a la cacique de los Nora y has vencido a los asesinos en el Anillo de Metal.
Ver trofeo Todos los aliados se han unido.

• Meridian a salvo de sus enemigos
Has ayudado a Erend a investigar el destino de Ersa y has desbaratado un complot contra Meridian.
Ver trofeo Todos los aliados se han unido.

• Ayudando a los desertores
Has ayudado a Uthid y al niño rey Itamen a escapar de los Carja Sombríos.
Ver trofeo Todos los aliados se han unido.

• Caza de Rojafauce con Talanah
Has ascendido en el escalafón de la Logia de cazadores y has ayudado a Talanah a vencer a Rojafauce.
Ver trofeo Todos los aliados se han unido.

• Todos los aliados se han unido
Gracias a las acciones de Aloy, todos los posibles aliados opcionales se han unido a la defensa.
Para conseguir este trofeo básicamente tendrás que com-

pletar todas las misiones del juego en las que se vea implicado algún personaje secundario. No importa las decisiones que tomes en algunas de las misiones, lo único que importa es completarlas todas. Este trofeo solo se desbloquea durante la escena con la que comienza la última misión del juego. En caso de no desbloquearse es que ha quedado algo pendiente.

• Seguiste las enseñanzas de Rost
Has aprendido a cazar y luchar junto a Rost.
En el transcurso de la historia.

• Dientes Serrados derrotado
Has derrotado al Dientes Serrados que amenazaba a los Nora.
En el transcurso de la historia.

• Triunfo en la Prueba
Has superado las adversidades y has obtenido el primer puesto en la Prueba.
En el transcurso de la historia.

• Lucha contra la corrupción
Has puesto fin a la corrupción en el valle de los Nora.
En el transcurso de la historia.

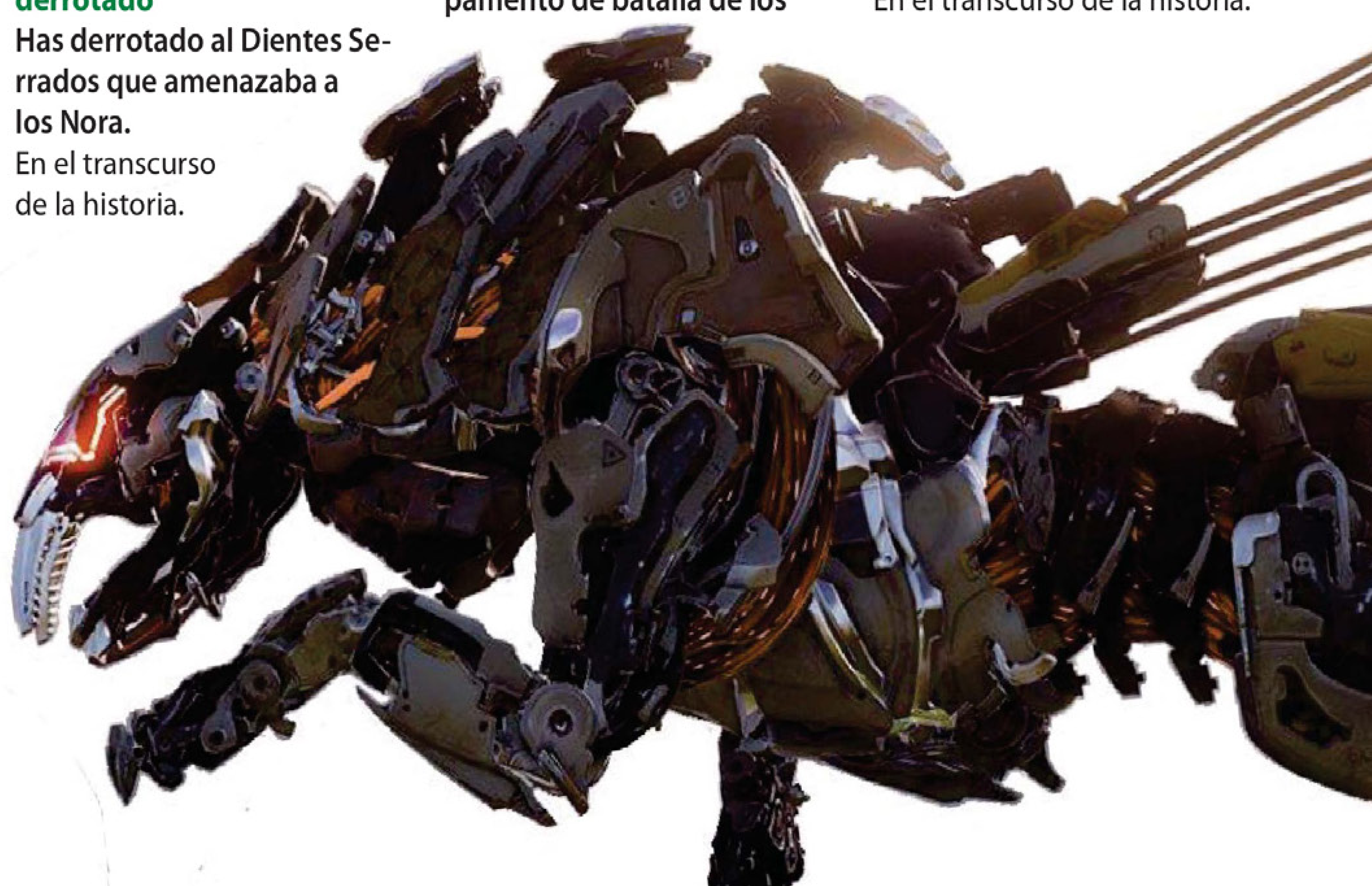
• Aprendizaje del pasado remoto
Has aprendido sobre el pasado remoto en Fin del Creador.
En el transcurso de la historia.

• Sabotaje de la red de los Eclipse
Te has infiltrado en el campamento de batalla de los Eclipse y has saboteado su red.
En el transcurso de la historia.

• Descubriendo la verdad
Has descubierto la verdad sobre Zero Dawn.
En el transcurso de la historia.

• Ruptura del asedio de la Madre
Has derrotado a los invasores y has entrado en la montaña sagrada.
En el transcurso de la historia.

• Arma poderosa recuperada
Has explorado la montaña que cayó y has recuperado un arma poderosa.
En el transcurso de la historia.





PS4
PlayStation®4
EXCLUSIVO
EN CONSOLA
HORIZON
ZERO DAWN™
01.03.17
LA TIERRA YA NO NOS PERTENECE
16
www.pegi.info


CONVIÉRTETE EN UN EXPERTO CONSTRUCTOR
CON EL NUEVO VIDEOJUEGO
LEGO
WORLDS
YA A LA VENTA
EXPLORA. DESCUBRE.
CREA. JUNTOS.
PS4
XBOX ONE
PC DESCARGA DIGITAL
7
www.pegi.info
games
WB GAMES